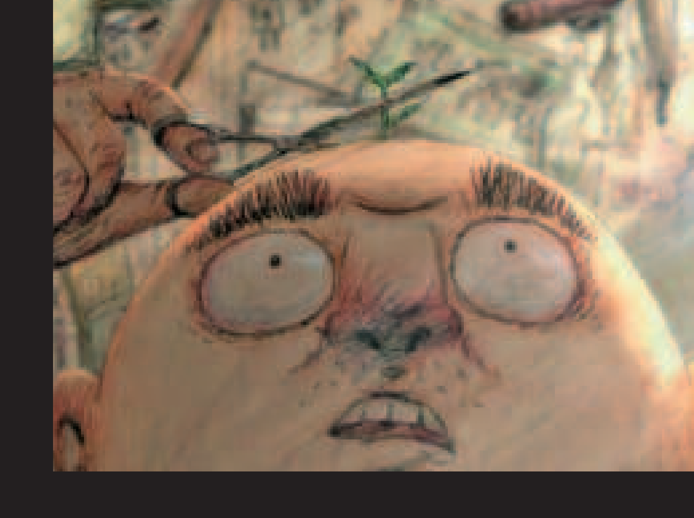
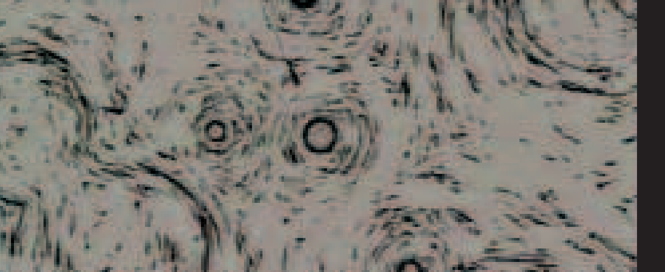






SIX COURTS-MÉTRAGES D'ANIMATION

ATAMA YAMA de Koji Yamamura
LIGNE DE VIE de Serge Avédikian
FAST FILM de Virgil Widrich
UN JOUR de Marie Paccou
WHEN THE DAY BREAKS de W. Tilby et A. Forbis
HARVIE KRUMPET d'Adam Elliot



par Charlotte Garson, Elisabeth Lequeret et Vincent Malausa



LYCÉENS AU CINÉMA



FAST FILM (2003)
de Virgil Widrich



UN JOUR (1998)
de Marie Paccou

par Charlotte Garson

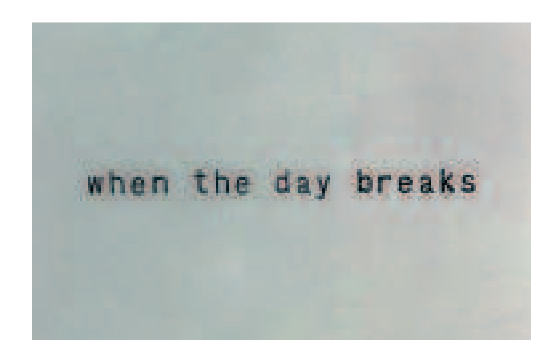


LIGNE DE VIE (2002)
de Serge Avédikian

ATAMA YAMA (2002)
de Koji Yamamura



par Vincent Malausa



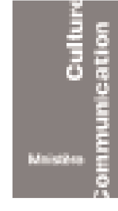
WHEN THE DAY BREAKS (1999)
de A.Forbis & W. Tilby

HARVIE KRUMPET (2003)
d'Adam Elliot



par Elisabeth Lequeret





Directeur de publication : Véronique Cayla. Propriété : CNC (12 rue de Lübeck, 75784 Paris Cedex 16, tél 01 44 34 36 95, www.cnc.fr). Directeur de collection : Jean Douchet. Rédacteur en chef : Emmanuel Burdeau. Coordination éditoriale et conception graphique : Antoine Thirion. Auteurs du dossier : Charlotte Garson, Elisabeth Lequeret, Vincent Malausa. Rédacteur pédagogique : Laurent Canérot. Conception et réalisation : *Cahiers du cinéma* (12, passage de la Boule Blanche, 75012 Paris, tél 01 53 44 75 75, fax : 01 43 43 95 04, www.cahiersducinema.com).

SOMMAIRE

MODE D'EMPLOI

Ce livret est découpé en deux niveaux. Le premier est le texte principal, rédigé par trois membres de la rédaction des *Cahiers du cinéma.* Six courts-métrages d'animation étant ici réunis, ce texte principal doit simultanément répondre à deux exigences : d'une part livrer informations et analyses pour chacun des films, en insistant particulièrement sur les techniques d'animation qui s'y trouvent à chaque fois mises en œuvre ; d'autre part, à la faveur de deux textes dits transversaux, jeter d'un film à l'autre des ponts qui permettent une approche plus large de l'animation en général, tout en faisant ressortir la cohérence du programme proposé.
Signalé par les zones grisées, rédigé par un enseignant agrégé, le deuxième niveau concerne la pédagogie proprement dite. Il se découpe lui-même en deux volets. Le premier est constitué d'« Ouvertures pédagogiques » directement déduites du texte principal, le second d'« Ateliers » dont l'objectif est de proposer des exercices impliquant la participation des élèves.

AVANT-PROPOS



Origami à l'effigie de Margaret Lockwood utilisés pour la fabrication de *Fast Film.*

L'animation en pleine maturité

Au moment même où la 3D a conquis les écrans et où les studios Disney ont définitivement dit adieu au dessin bidimensionnel, le programme de films récents étudiés ici prend acte d'une diversité des techniques et des formes, signes d'une animation en pleine maturité. « *La fantasmagorie, affirme Serge Avédikian (Ligne de vie), constitue le cinéma que les gens ont dans la tête.* » Comme lui, Koji Yamamura, Marie Paccou ou Virgil Widrich ordonnent leur liberté plastique à un tel credo. Un personnage peut vivre, dans un film d'animation, avec un homme fiché en travers de son ventre (*Un jour*), le crâne fendu par la foudre (*Harvie Krumpet*) ou un cerisier enraciné sur sa tête (Atama-yama). Ces fantaisies narratives s'ancrent dans une recherche de la profondeur commune aux six réalisateurs, tous avides de fouiller la texture, de mettre en crise aplats et ligne claire. L'animation, ce n'est plus simplement « le dessin animé » et son cellulo transparent. Yamamura mélange peinture et crayons pour créer du relief tandis que Virgil Widrich fabrique des *origami*, qu'Adam Elliott modèle des figurines, que Serge Avédikian superpose les couches d'images peintes, que Marie Paccou creuse le noir et blanc comme on sculpte sur bois, et qu'Amanda Forbis et Wendy Tilby anthropomorphisent le mouvement de leurs animaux.

Emancipés de la photographie, donc de la reproduction analogique, les cinéastes de ce programme ne se débarrassent pas pour autant du réel, qui revient par les voies détournées d'une technique (une variation sur la rotoscopie pour *When the Day Breaks*), l'obsession d'une cinéphilie boulimique (l'univers visuel du cinéma classique dans *Fast Film*), la question de la représentabilité ou non d'un point de non-retour historique (la Shoah dans *Ligne de vie*), ou encore, mais peut-être surtout, la pure matérialité de cet art. Naviguant avec aise entre le détail microscopique et le vertige macroscopique, les six courts métrages se confrontent inévitablement au « réel » absolu : la mort, qu'elle soit évoquée comme l'apogée d'un humour macabre (*Harvie Krumpet*), le deuil irrémédiable de qui a laissé une trace (*Ligne de vie, Un jour, When the Day Breaks*) ou l'issue scénaristique en forme de point d'exclamation (*Atama-yama*). Preuve que quel que soit le ton, quel que soit l'outil, l'animation a atteint son âge d'homme – l'âge où elle peut parler de tout, et – lorqu'elle l'estime justifié – tout montrer.

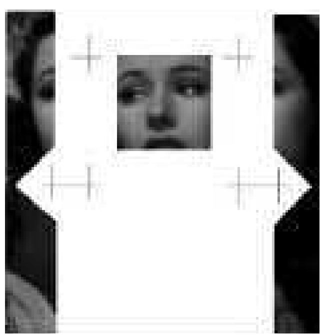
Charlotte Garson



FAST FILM
Autriche/Luxembourg, 2003

Réalisation, scénario, montage : Virgil Widrich
Image : Martin Putz
Supervision de l'animation : Walter Rafelsberger, Markus Loder-Taucher
Animation intermédiaire : Gernot Egger, Michael Lang, Markus Loder-Taucher, Alexandra Pauser, David Reischl, Walter Rafelsberger, Christian Ursnik, Vinh-San Nguyen, Carmen Völker, Mario Waldhuber, Gerald Zahn
Aide à l'animation : Eveline Consolati, Thomas Grundnigg, Andreas Künz, Stefan Braulik
Origami et conception des objets : Mine Scheid, Jakob Scheid, Carmen Völker
Conception sonore : Frédéric Fichefet assisté de Markus Reumann
Producteurs : Bady Minck, Virgil Widrich
Production : Amour Fou Filmproduktion, Minotaurus Film Luxembourg, Virgil Widrich Filmproduktion
Distribution : Autour de minuit
Durée : 14 mn.
Format : 35mm couleurs

Réalisation





Virgil Widrich, l'homme-laboratoire

Les débuts précoces de Virgil Widrich dans l'animation « maison » portent en germe la virtuosité technique à l'oeuvre dans *Fast Film*. Né en 1967 à Salzburg, Widrich fréquente son voisin Peter Handke, chez qui il rencontre Wim Wenders. A 14 ans, il assemble plus de mille transparents découpés pour *Auch Farbe kann träumen* (« La couleur rêve aussi »), inspiré par un documentaire télévisé sur Walt Disney. Par le biais de la science-fiction, Widrich mêle l'année suivante dans un même court métrage acteurs réels et figurines animés image par image.
En 1984, le jeune Widrich se passionne pour l'informatique et programme des jeux vidéo. A la fin des années 1980 il fonde avec deux associés une société de distribution de films d'art et d'essai, Classic Films, puis poursuit cette vocation de « montreur » en créant le festival de cinéma autrichien de Graz Diagonale avec Martin Schweighofer et Peter Tscherkassky. Creusant le sillon du multimédia, Widrich dirige une équipe qui installe 35 postes dans le Musée de la Technique de Vienne, en pleine rénovation, après avoir allié cinéma et informatique dans le court métrage *tx-transform*, réalisé avec Martin Reinhart en 1998. Ses activités multimédia se poursuivent depuis 1999 à travers une société qu'il a co-fondée, Checkpointmedia. En 2001, il fonde enfin avec Gabriele Kranzelbinder et Alexander Ivanceanu la maison de production Amour fou, qui offre une plateforme de création au jeune cinéma autrichien et aux cinéastes expérimentaux comme Martin Arnold (*Deanimated - The invisible Ghost*).

Identités dupliquées

C'est durant les longues journées et nuits de tournage de *Copy Shop* (2000), court métrage couvert de prix et nominé aux Oscars, que lui vient l'idée de *Fast Film*. Dans *Copy Shop*, un homme photocopie son portrait jusqu'à en saturer le champ. Impossible pour le spectateur, après un certain nombre de photocopies, de distinguer l'original de ses clones. « *Nous avons déchiré une grande quantité de papiers pour produire les bruitages de* Copy Shop*, explique Widrich. Le soir, une véritable mer de papiers jonchait le sol.* » Le vertige de ce tapis de photocopies aux différences parfois infimes lui inspire un film d'animation en trois dimensions fait d'assemblages de papiers sur lesquels des films sont projetés.

Familier des logiciels d'écriture de scénario, amateur de cinéma classique, Virgil Widrich structure *Fast Film* selon une trame familière : le bonheur d'un couple est brisé par l'enlèvement subit de la femme, que l'homme part immédiatement libérer, bataillant contre maintes embûches. La maigreur volontaire de ce canevas organisé autour d'une poursuite propice au défilement en ruban des scènes montées l'une après l'autre, souligne la richesse des métamorphoses des personnages et les plis et replis du dispositif.
Fast Film est constitué de 65000 impressions sur papier de photogrammes tirés de 300 films. Un premier montage a été constitué par l'auteur avec des morceaux de pellicule recyclée. Sorte de storyboard sur pellicule, ce film « de brouillon » a été précieux pour repérer des points de raccord et des échos entre les plans de différents films. Une fois ce premier bout-à-bout numérisé et monté grâce au logiciel AfterEffects d'Adobe, il est imprimé image par image avec l'emplacement des pliages non encore existants. Une recherche collective de Widrich et de ses collaborateurs extrait de plus de 2000 films des motifs visuels et sonores récurrents. L'équipe a ainsi compilé sur ordinateur une banque de données thématique et gestuelle où puiser le son d'un train entrant en gare, le geste d'un revolver sorti d'une poche, un baiser sous la pluie, etc.
Ce n'est qu'un an et demi après le début des recherches que commence un long processus d'animation et de montage. Douze animateurs, dont une spécialiste du papier plié japonais (*origami*) et une collaboratrice spécifiquement en charge des déchirures et froissements, travaillent sans relâche pendant un an pour plier les images imprimées en divers objets – cheval, train, avion… – puis animer ces *origami* image par image. Les prises de vues, chacune très brève (la plus longue dure 21 secondes) n'ont pas été filmées mais photographiées à l'aide d'un appareil numérique de haute définition. Ces minutieuses opérations donnent aux 14 minutes ultra-rapides de Fast Film leur triple degré de transformation de l'image de cinéma. « *Si on appliquait ce principe à la littérature, ce serait comme si je sélectionnais des vers du théâtre de Shakespeare et que j'en écrivais un poème d'amour qui à son tour raconte une histoire.* » Par ce double pli, Widrich aplatit le cinéma en le consignant sur papier, mais il le réanime d'un vigoureux bouche à bouche, un baiser inaugural et final.

VIRGIL WIDRICH
FILMOGRAPHIE
(courts métrages, sauf mention particulière)

1980	*My Homelife*
1980	*Gebratenes Fleisch*
1980	*Drei Mal Ulf*
1981	*Auch Farbe kann träumen*
1982	*Monster in Salzburg*
1983-1985	*Vom Geist der Zeit* (long métrage)
1998	*tx-transform* (co-réalisé avec Martin Reinhart)
2000	*Heller als der Mond* (long métrage)
2001	*Copy Shop*
2001	*Linksrechts*
2003	*Fast Film*

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

Hommage critique au cinéma hollywoodien, le récit de *Fast Film* fait apparaître ses codes narratifs, moraux, esthétiques. A partir d'un conflit très simple – un homme poursuit une femme – le récit est structuré en trois parties : la poursuite, la traversée du territoire ennemi, la fuite et la destruction des ennemis. La première partie multiplie les dangers et les trains en fonction d'une logique de duplication, qui souligne le caractère mécanique de la construction narrative des scénarios hollywoodiens. Le *deus ex machina* permet seul de donner au récit une fin heureuse. La deuxième partie fait apparaître la cruauté avec lequel Hollywood traite le corps féminin, en contraste avec sa timidité dans la représentation de la sexualité – idée suggérée par un plan très rapide, non plié, de Cyd Charisse ouvrant son manteau dans la troisième partie. Enfin, *Fast Film* réduit l'esthétique du film hollywoodien à la recherche du spectaculaire et l'emploi expressif du gros plan.

POINT DE VUE, PARTI PRIS

Dans les plis

La légende dit qu'une unique et vaillante machine a imprimé les 80 000 feuilles qu'a nécessité la fabrication de *Fast Film*. Malgré son opacité, le papier fait office chez Widrich d'avatar visible de la pellicule. Au lieu de gratter à même le film (comme le Canadien Norman Mc Laren) ou d'utiliser de la pellicule en décomposition (comme l'Américain Bill Morrison), le cinéaste autrichien part de fragments de films hollywoodiens imprimés sur papier pour y introduire froissements, pliures escamotant partie puis tout de l'image. Le papier rend visibles les métamorphoses des héros, comme si l'épiderme filmique – « peau » est bien l'étymologie de pellicule – était victime d'une affolante contamination. Les yeux s'écarquillent, les femmes crient, moins devant une vision d'horreur aperçue en contrechamp que parce que les personnages de papier voient se dégrader la matière même dont ils sont faits.

Ecran et volume

Le matériau premier de *Fast Film* est porteur d'un paradoxe dont Widrich joue à merveille : il est à la fois plat et blanc comme un écran, et malléable, pliable. Widrich combine ces deux propriétés : en multipliant les arrêtes, les *origami* créent de multiples surfaces-écrans où viennent s'accrocher non plus un mais plusieurs films, sur un même objet de papier. À sa manière, *Fast Film* poursuit les expérimentations qui ont agité l'histoire du cinéma et ouvert la voie aux installations vidéo multi-écrans. Dans *Napoléon* (1927), Abel Gance avait déjà démultiplié l'écran de projection pour confronter différents points de vue. Widrich rêve d'un montage fondé sur la juxtaposition autant que sur la succession des plans, emblématisé par le défilement des wagons d'un train, dont chacun affiche un fragment de film différent. *Fast Film* choisit le « compromis » hollywoodien sur cette question : les écrans multiples sont intégrés dans le cadre (et non à l'étape de la projection) sous la forme du *split screen*, division plutôt que multiplication de l'écran.
La troisième dimension est redoublée dans *Fast Film* : loin de servir uniquement de support aux séquences empruntées (objets placés devant un fond neutre), le papier constitue aussi le fond, parfois multiple. Il est l'étoffe des personnages et le matériau des décors ; par exemple, le monstre de *Frankenstein* (James Whale, 1931) qui s'élève dans le wagon sous les traits de Boris Karloff est fait du même papier que son cercueil plié, lequel n'est constitué que par le pliage de la photo. Fendu, le sol se dérobe sous les pieds des acteurs, un intérieur noir et blanc s'ouvre sur des intérieurs. Derrière le papier imprimé déchiré apparaît une autre couche, comme dans les affiches lacérées des artistes Raymond Hains et Jacques Villeglé, jusqu'à ce que guette le néant de la feuille blanche. Mais les propriétés du papier, si elles enserrent les femmes dans des boîtes ou des roues de torture, permettent aux hommes piégés des échappées inattendues ; comme un héros de BD forçant le carcan des cases, James Wood se défait de ses chaînes à l'aide d'un briquet. Cet embrasement salvateur fait écho à l'inflammabilité du médium cinématographique, longtemps dangereux car chimiquement instable (avant l'invention du support celluloïd, de nombreux incendies ont été causé par les bobines de nitrate).

Epluchage

Plusieurs strates de papier creusent ainsi la platitude du matériau. La subtilité de *Fast Film* tient cependant au choix de son réalisateur de se tenir sur le seuil de l'animation en volume. Le papier pourrait être mis en boule, froissé et façonné à la façon de marionnettes, dont la caméra ferait le tour, avec des mouvements, des effets de lumière, etc. Or, Widrich s'en tient à la fixité de la prise de vue, réalisée avec un appareil photo numérique haute définition, et n'exploite que peu les *origami* comme s'ils étaient des figurines : le plus souvent, on ne voit que le profil des wagons, du cheval, etc., sauf dans de rares plans, tel celui où Buster Keaton en *Mécano de la Générale* (1927) conduit l'un des wagons en pleine course. Plié, le papier se déploie en profondeur, mais c'est pour mieux servir de pure façade : quand Sean Connery lève les yeux vers la femme suspendue dans sa boîte au plafond, il fait tournoyer le pliage. La face arrière de la boîte en papier révèle au spectateur son fond de papier vierge, sans image, le côté « pile » du pliage n'étant pas imprimé. A travers cette utilisation du papier comme décor creux, le cinéma, gonflé par le pliage, est subitement ramené à ses deux dimensions et au fastidieux procédé de reproduction qu'exige l'animation image par image. *Fast Film*, lettre d'amour au cinéma de genre, fait du papier plus qu'un support : la métaphore incandescente de la force et de la fragilité du cinéma, robuste mais inflammable au plus haut point, à la fois écran de projection et écran au sens de cache. Car ces feuilles vierges au verso et porteuses de tant de mémoires de films au recto dénoncent en même temps qu'elles la célèbrent toute l'artificialité du canon hollywoodien.

SERIE

Une femme disparaît

A 1mn 10 du début de *Fast Film*, un enchaînement de quatre plans marque le triomphe de l'animation en volume sur le cinéma en prises de vue réelles.
1. Humphrey Bogart, assis, se lève, le regard inquiet en direction d'un hors-champ situé à notre gauche. **2.** Margaret Lockwood est enserrée dans une boîte en fer pourvue de manettes et de volants, posée sur une plate-forme ferroviaire en mouvement. Derrière, un paysage de western de type Monument Valley, en couleur. La plate-forme devient train qui poursuit sa course et s'enveloppe autour de la boîte contenant la femme.
C'est la figure maîtresse du montage entre deux personnages qui articule **1** et **2** : le raccord d'un champ à un contrechamp. Mais la longueur inégale de **1** et de **2** infléchit le rapport de force en défaveur de Bogart, qui assiste impuissant à la mise en boîte de la femme. Pourquoi Bogart paraît-il « doublé » par ce qu'il voit ? Parce qu'il est encore un personnage de cinéma : il évolue dans deux dimensions. Or entre **1** et **2**, la feuille imprimée unique cède le pas à une démultiplication des images : *a)* la femme, figure découpée dont on aperçoit légèrement l'envers vierge ; *b)* la boîte, articulée par pliage ; *c)* le train, autre feuille imprimée, *d)* ses rails, également imprimés sur une feuille de papier posée au sol, et enfin *e)* le fond : cinq impressions différentes font concurrence à Bogart seul, pourvu des moyens de fortune du privé aux semelles élimées. Entre **1** et **2**, une mécanique s'est emballée : un défilement latéral rend difficile les raccords de regard si évident dans les scènes de baiser qui précèdent ; le champ s'est creusé, le papier, simple écran de cinéma, a pris du volume. Bogart doit prendre le train en marche. S'il avait reconnu Margaret Lockwood et le film dont le photogramme de la femme est extrait, il aurait compris plus tôt : l'escamotée est tirée d'*Une femme disparaît*.
3. *Split screen* : à gauche, Bogart en buste s'allume une cigarette en noir et blanc ; à droite, une partie du paysage de western en couleur. Seul un portrait féminin de Renoir, reconnaissable au mur, rappelle dans l'image la femme disparue. Un cheval fait irruption dans le champ et s'arrête entre les deux morceaux du *split screen*. La multiplication des « couches » de papier en **2** s'accentue en **3**. Le raccord champ/contrechamp est ici replié dans l'image, sous la forme du *split screen*. Mince ligne blanche entre les deux parties de l'image, la déchirure centrale cloisonne deux genres (film noir/western), de même qu'il oppose les composantes plastiques : noir et blanc/couleur, personnage/paysage.
4. Plan large. Sur le fond, derrière le cheval mais devant le paysage, on revoit la scène inaugurale de *Fast Film* : Bogart en imperméable clair ouvre une porte. Le cheval fait des mouvements d'encolure comme pour lui enjoindre de l'enfourcher. Sur le cheval, on voit le deuxième plan de *Fast Film* : Bogart, en costume sombre, vient d'ouvrir une porte. Le cheval se cabre et part au galop.
Le pliage est désormais plus élaboré, plus épais : c'est un cheval en *origami* qui franchit seul la frontière, la déchirure entre les deux parties de l'écran divisé. Entièrement blanc, il s'offre à la projection d'autres images, à l'écriture de la suite de l'histoire. En **4**, le *split screen* disparaît ; Bogart est presque « dans » le paysage. Mais c'est en passant de ce second plan au premier (le cheval) qu'il pourra entamer la cavalcade. Pour cela, c'est précisément le raccord de geste (ouverture d'une porte d'un côté/apparition sur le seuil de l'autre côté) que Widrich réintroduit. Ici, le raccord assure le passage d'une couche de papier à l'autre, de l'observation à l'action. Entre **2** et **4**, l'inégalité du « traitement sur papier » de l'homme et de la femme est criante : jamais cisaillé aux entournures, Bogart traverse les surfaces sans mal, imperturbable dans ses deux dimensions filmiques puis à cheval sur la troisième dimension *origami*.
Pantin de papier, femme-objet aux mains de Hollywood, Lockwood est réduite à sa fixité de photo imprimée. Courir la délivrer, c'est donc avant tout ouvrir au mouvement une icône de papier glacé, lui rendre les propriétés de l'animation. But de la longue course-poursuite à quoi l'on pourrait résumer *Fast Film* : redonner vie, à travers l'animation, à un canon hollywoodien trop souvent empêtré dans le cliché.



1

2



3



4

ATELIER

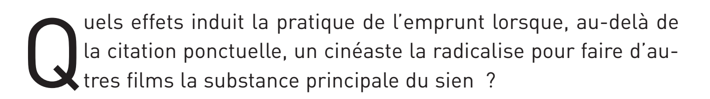
La première séquence de *Fast Film* invite à une réflexion sur la notion de raccord. Elle dénonce l'illusion de continuité créée par le raccord sur le regard. Elle révèle en même temps la différence qu'Hollywood établit entre le regard masculin (auquel est indexé le regard du spectateur) et le féminin, lequel se livre surtout comme objets . Si le raccord sur le regard permet le développement du récit, en retour le récit établit une codification des regards : les personnages varient, mais leurs regards, dans une même situation dramatique, restent les mêmes. Au contraire, par la multiplication des détails dans le plan, par son montage rapide, *Fast Film* invite le spectateur à se détacher du regard du héros hollywoodien.

TEXTE TRANSVERSAL






Hollywood coupé-collé



Quels effets induit la pratique de l'emprunt lorsque, au-delà de la citation ponctuelle, un cinéaste la radicalise pour faire d'autres films la substance principale du sien ?



Le recyclage. Virgil Widrich n'est pas un pionnier de ce que Nicole Brenez nomme le « remploi », plus souvent appelé *found footage*. Initié par l'Américain Joseph Cornell (1903-1972), il s'est généralisé dans le cinéma expérimental des années 1970 et dans l'art vidéo. Dans *24 Hour Psycho*, Douglas Gordon étire les 109 minutes de *Psychose* d'Hitchcock sur une durée de 24 heures. Même la télévision a usé du recyclage dans ses génériques (les portes du couloir d'*Alphaville* pour *Cinéma, cinéma*, le baiser de stars successives pour *Le Cinéma de Minuit*). L'avant-garde autrichienne – Dieter Brehm, Peter Tscherkassky, Gustav Deutsch... – pratique aujourd'hui le recyclage avec une vigueur particulière, se réappropriant classiques hollywoodiens, *home movies* et obscures séries B pour ciseler des joyaux analytiques.

Photogramme contre plan. Le travail de Widrich entretient des affinités particulières avec les films de ses compatriotes Matthias Müller (né en 1961) et Martin Arnold (1959). Dans *Home Stories* (1990), Müller monte des extraits de différents films en jouant sur la répétition de certains gestes. Arnold, dans *Pièces touchées* (1989), étire sur 15 minutes 18 secondes d'un film hollywoodien. Tous retravaillent des films soit à même la pellicule, soit en jouant d'effets visuels, soit en modifiant la vitesse de défilement. Au plan comme unité organique du cinéma, ils substituent le photogramme, brisant doublement le syntagme filmique : une fois en extrayant une séquence de son film d'origine, une seconde fois la décomposant en 24 photogrammes par seconde.

Un musée imaginaire. « *L'esthétique classique allait du fragment à l'ensemble ; la nôtre, qui va souvent de l'ensemble au fragment, trouve dans la reproduction un incomparable auxiliaire.* » Après Marcel Proust et Walter Benjamin, André Malraux soulignait le rôle de la photographie dans la diffusion des autres arts : nous connaissons aujourd'hui d'une œuvre davantage ses reproductions que l'original. *Fast Film*, en photographiant le cinéma, se constitue en musée imaginaire, base de donnée de gestes et de regards.

L'archétype. Cette brochette de citations a surtout une vertu critique. *Fast Film* (cf. fast food) débusque la similarité des scénarios, l'interchangeabilité des vedettes. Sa bande son, condensé de près de cent bruitages et musiques de films évocatrices de diverses émotions, y contribue « *car les films de long métrage se servent dans les mêmes sonothèques* », remarque Widrich. La machine à torturer les femmes, qui fait tourner les têtes des actrices comme pour choisir celle convenant le mieux au cri de la bande-son, souligne la cruauté du star-system, friand de frais minois. Le cinéma des studios – « usine à saucisses » selon les mots d'Otto Preminger – est montré comme un recyclage d'archétypes, voire de stéréotypes, une foire aux visages et aux corps, cycliquement filmés, froissés et jetés.



Poursuite et raccord. Ayant débité les morceaux, Widrich les ré-assemble selon un « montage invisible » propre au cinéma classique, fondé sur le raccord. Cette convention qui maintient l'illusion de continuité lors d'un changement de plan est ici utilisée avec une certaine ironie : le héros et l'héroïne changeant tout le temps, l'illusion de continuité est mimée pour mieux être minée. Mais champs et contre-champs suivent la direction des regards : Humphrey Bogart, cigarette au bec, lève les yeux vers le cheval envahissant le split screen ; Cary Grant, ouvrant une porte, découvre Margaret Lockwood prisonnière de la boîte. Ce minutieux travail de démontage-remontage s'appuie sur un type de récit idéal car par nature agglomérant : la poursuite. Commune à plusieurs genres – western, film noir, film d'action et burlesque –, elle bouleverse la marche routinière de l'entourage des protagonistes pour créer une communauté inédite. *Via* le raccord des regards et des gestes se tisse tout un continuum cinématographique dans lequel Boris Karloff, *volens nolens*, interagit avec Buster Keaton ou John Wayne.

L'histoire du cinéma sens dessus dessous. Déchronologisés, les morceaux de films sont parfois le support d'une tonalité élégiaque envers le paradoxe du cinéma : il fixe sur pellicule un visage jeune à jamais (Cary Grant, en noir et blanc dans *Soupçons*) mais enregistre aussi les cheveux blancs du même acteur en couleur (*Charade*). Rupture de rythme, la chute verticale de la voiture rouge où sont assis Grant et Kelly substitue au suspens de la poursuite une suspension pensive. « Schizés » à l'intérieur du même pare-brise, les deux acteurs tirés de films différents ont bien joué ensemble dans *La Main au collet*, mais ils sont ici rassemblés à des années de distance par collage, flottant en roue libre. La mort par accident de voiture de Grace Kelly, référent lointain, rôde autour de cette scène mélancolique.

La vampirisation. *Fast Film* se distingue des autres films par l'utilisation du papier plié, qui met en scène une vampirisation réciproque du cinéma en prises de vue réelles et de l'animation. Le film d'animation est envahi par l'image photographique et les archétypes du cinéma de genre. Mis à contribution, celui-ci est à son tour décomposé image par image, puis accéléré. Les séquences du *Faucon maltais*, *La Mort aux trousses* ou *Godzilla* subissent un double traitement, en surface (les mésaventures du papier) et dans le mouvement (les bougés de l'animation image par image). Des fragments de classiques traités et retraités, Widrich conserve un souvenir, l'image d'une image : une *trace* de cinéma.



UN JOUR
France, 1998

Réalisation, scénario, image, montage : Marie Paccou
Animation : Marie Paccou, Alexis Appert, avec Tic Tac Toon
Interprétation : Christine Gagneux
Montage son : Fabrice Gérardi
Bruitage : Eric Grattepain
Musique et vibraphone : Matthieu Aschehoug
Violoncelle : Stéphane Manent
Mixage : Emmanuel Crosset
Production : 2001
Distribution : Les Films de l'Arlequin
Diffusion en DVD : Lardux Films
Format : 35mm couleurs
Durée : 4mn20s

MARIE PACCOU
FILMOGRAPHIE

2002 Le Jardin
2000 Moi, l'autre
2000 When you're asleep
1998 Un jour

RÉALISATION

Marie Paccou, l'artisanat numérique



Née en 1974 à Dakar, Marie Paccou s'intéresse pour la première fois à l'animation à travers les pastels animés du Canadien Frédéric Back, auteur de la célèbre adaptation d'une nouvelle de Jean Giono, *L'homme qui plantait les arbres* (1987). Après des études de Lettres à Bordeaux, elle intègre l'Ecole Nationale des Arts Décoratifs à Paris, où elle contribue à fonder la section « animation ». Sur les conseils de son professeur, elle transforme *Un jour*, initialement imaginé comme une série de gravures sur métal, en un film d'animation développé sur ordinateur. Le logiciel français Tic Tac Toon, exploité depuis au Canada sous le nom de Toon Boom, a cette particularité qu'il ne requiert aucun dessin sur papier : Paccou a dessiné directement sur la tablette graphique, au lieu de scanner des dessins dans l'ordinateur. Afin d'obtenir un trait brut, elle a employé non pas le stylo fourni avec la tablette, mais l'outil utilisé pour remplir les zones. L'aspect de gravure sur bois d'*Un jour* tient également aux influences avouées de Paccou, l'auteur de bande dessinée Thomas Ott et sa technique de la carte à gratter noire, sans bulles et sans couleur, ou la cinéaste Caroline Leaf, dont elle a vu et aimé *Entre deux sœurs* (1990), gravé sur pellicule 70 mm teintée.
L'originalité du travail de Marie Paccou tient dans l'alliage recherché entre des outils numériques et un rendu artisanal. Tic Tac Toon, s'il permet des mouvements de caméra comme le panoramique des premières secondes de la vue de la ville à la fenêtre de la narratrice, ne pousse pas à la perfection aseptisée de certains dessins animés par ordinateur, ou a fortiori réalisés en 3D. En effet, *Un jour* est animé à raison de 12 images par seconde, sans que le logiciel ait comblé les 12 images « manquantes » (sur les 24 par seconde dans un film en prises de vue réelle). Dernière touche au fini artisanal : Marie Paccou a recopié plusieurs fois les images, afin d'obtenir un effet de vibration, chaque copie étant légèrement différente. Film de fin d'études réalisé en un an, *Un jour* a voyagé dans de nombreux festivals, où il a récolté plusieurs prix et permis à la réalisatrice d'animer des ateliers d'animation dans sa région d'adoption, le Puy-de-Dôme.
Depuis, Marie Paccou a signé plusieurs courts métrages d'animation aux techniques variées mais dont les scénarios s'apparentent toujours à de brefs contes poétiques. Dans les courts-métrages *When You're Asleep* et *Moi, l'autre* (2000, deux films de fin d'études au Royal College of Art de Londres), elle s'est servi une fois de plus de l'ordinateur pour mettre en œuvre une esthétique artisanale. Elle a réalisé un film en 3D qui lui a servi de brouillon, puis l'a rotoscopé pour le redessiner entièrement en sable et obtenir les effets de matière et de lumière de ce matériau. Pour *Le Jardin* (2002), son premier film en couleurs mais toujours sans dialogues, Marie Paccou a utilisé une technique dans laquelle, comme avec le sable, il est impossible de faire marche arrière, de modifier l'image précédente : la peinture à l'huile. Chaque modification de l'image est effectuée minutieusement à l'aide d'un coton tige enduit de *white spirit*. Marie Paccou prépare actuellement un nouveau court métrage, Henri, réalisé en sable – preuve que la nouvelle génération de cinéastes d'animation sait combiner primitivisme et high-tech.

Point de vue, parti pris

Le travail du négatif



OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

En dépit de la trivialité avec laquelle est considéré le surgissement de l'homme (traitement du merveilleux qui peut évoquer les univers de Prévert et de Queneau), celui-ci transforme la femme en chimère. Le processus d'hybridation se transmet aux costumes, aux objets, aux actions quotidiennes. L'intimité d'un couple est représentée comme une monstruosité. La chambre réduite et sombre apparaît non seulement comme un refuge, mais comme une cachette où dissimuler cette intimité monstrueuse aux regards extérieurs. Marie Paccou réintroduit dans la représentation du couple une forme de brutalité qu'on retrouve aussi à l'œuvre dans sa technique d'animation.

Noir et blanc austère, notes rares et basses du violoncelle, voix grave et neutre de la narratrice confèrent à *Un jour* une tonalité mélancolique. Pourtant, dès les premiers mots, cette gravité tranquille est comme trouée par le récit : « *Un jour, un homme est entré dans mon ventre* ». Pénétration ? Viol ? Grossesse ? Un panoramique vertical vient couper l'herbe sous le pied de cette question, suivant de haut en bas le regard de la femme vers son ventre : c'est bien un homme, fiché là en travers, à l'exacte perpendiculaire. Si métaphore il y a, le plein usage des techniques de l'animation permet à Marie Paccou d'éviter la confession psychologique à renfort de voix off.

« Un homme est entré… » : passé composé et verbe d'action ne décrivent pas des sentiments, ils annoncent qu'un fait a eu lieu. Le relais de l'image intervient immédiatement en incarnant cette étrange visitation. Dans une fiction en prise de vue réelle, ce bond du mot à l'image nécessiterait des effets spéciaux. Dans *Un jour*, l'événement est légèrement surprenant, sans plus ; il ne constitue pas en tout cas un basculement dans le fantastique, qui impliquerait qu'un état naturel, normal, soit brisé par un élément surnaturel. La présence de cet homme dépassant des deux côtés de la femme est traitée de la manière la plus triviale, simple difficulté ajoutée au quotidien de l'héroïne : faire ses courses, prendre un bain, croiser sa voisine. Et la femme de s'adapter sans broncher, de faire deux trous dans sa robe pour laisser sortir la tête de l'homme, de lui procurer une petite assiette de soupe, de lui visser sur le crâne un chapeau lorsqu'elle sort sous la pluie. Porter, nourrir, habiller, laver sont évidemment des tâches maternelles. La miniaturisation de l'homme, mais aussi la posture de la femme tout en rondeurs montant les escaliers en se tenant le dos, convergent vers cette évocation de la grossesse. L'homme est entré, puis reparti. Comme celui du fœtus, son séjour fut provisoire.

Rien d'univoque, pourtant, à cette pénétration provisoire : *Un jour* n'est pas une fable en attente de moralité, ni un conte étiologique sur l'origine des nourrissons. Pourtant, la position stratégique des dernières phrases dites *off*, pendant le générique, leur confère une fonction d'épilogue, qui vient infléchir l'évocation de la grossesse et faire de ce séjour ventral plutôt la métaphore d'une relation amoureuse. Les hommes d'« *après* », les mal ajustés (« *soit trop petits soit trop grands* », etc.), comme la soupe trop chaude ou trop froide de Boucle d'or et les trois ours, partagent un trait commun : l'inadéquation. Qu'il soit amant ou fœtus, le visiteur est d'abord l'absent. Le « un jour » inaugural est rétrospectivement repoussé à un temps perdu à jamais : ce n'était pas, malgré la succession de gestes quotidiens, une période comme les autres, mais une « chance » qui a trop peu duré.

Béance

La liberté qu'offrent les moyens de l'animation est ici utilisée pour une stylisation d'une simplicité confondante, gagnant en puissance par son évidence : le deuil impossible du petit bonhomme parti on ne sait où ni comment ni pourquoi est matérialisé par une béance. Perdre l'autre, c'est « *perdre un morceau de soi-même* », dit la vulgate psychanalytique. L'emploi d'un dessin noir et blanc, au trait brut proche de la gravure sur bois, accompagne visuellement le travail du négatif. Jour et nuit, noir et blanc, ainsi fonctionne *Un jour*, qui s'ouvre sur un panorama urbain bientôt parcouru de traits blancs de plus en plus nombreux : l'aube, c'est le grattage du noir par le blanc, une pulsation de plein et de vide. Ce n'est pas un hasard si cette même vue d'immeubles en vis-à-vis réapparaît au dernier plan, qui montre la femme à sa fenêtre à contre-jour. Cette position qui, selon une logique réaliste de la lumière, la fait apparaître comme une silhouette noire, souligne le trou béant qu'elle porte au milieu de son corps. Entre premier et dernier plan sur la ville, la présence de la femme réduit le champ à ce cercle d'extérieur, négatif d'une intériorité qui vient de s'évider. Mais cette chronique d'un amour sous forme de haïku élégiaque prend dans ce dernier plan un tour cocasse, contaminé par son support animé. Le dessin animé, même s'il s'éloigne du *cartoon* par son rythme ou ses techniques de dessin, conserve la mémoire des corps burlesques de Wolfie, Tom et autres Bugs Bunny, maintes fois aplatis, découpés, troués, maintes fois revenus à leur forme originale comme s'ils étaient faits de caoutchouc. Comme eux, la narratrice survit à l'ulcère, son récit enjambe la dernière image et continue pendant le générique. Mais tout a changé, et contrairement à celui des héros de *cartoon*, le corps de la narratrice, quoique vivant, est entamé : visuellement si pleine auparavant (saturée de noir), elle se trouve privée de son centre de gravité, à la fois transparente au monde et partiellement absente à elle-même.

SERIE

Voir le jour

Une fois l'homme « *entré dans [le] ventre* » de la narratrice, quatre plans intègrent cet homme à son quotidien.

1. Enfilant une robe, la femme la lance « face caméra », remplissant le champ : écran noir. Avec de gros ciseaux, elle la découpe et l'ajuste autour de son corps et de celui de l'homme. Elle sort de la chambre ; le rideau bouge à la fenêtre.
2. La femme visse un chapeau sur la tête de l'homme.
3. Elle sort avec son parapluie.
4. Les gouttes de pluie tombent dans les flaques. Vue de dessus, la femme y marche, arrivant du haut du cadre, en ressortant par le bas. Son parapluie envahit le champ : écran noir. De nouveau, les flaques, elle repasse dans l'autre sens, même parapluie, même noir saturant le champ.

Dans un film d'animation entièrement en noir et blanc, ces trois écrans noirs successifs constituent les images qu'ils encadrent en entité significative. Du point de vue du récit, **1** matérialise l'acceptation totale par la femme, jusque dans son quotidien, de la présence de l'homme : son ventre vient d'intégrer sans douleur un corps étranger ; ici, elle ampute sa garde-robe sans état d'âme. Ouvert sur l'opaque tissu noir de la robe et clos sur la mousseline diaphane du rideau, le long plan **1** réintroduit une fluidité que l'on attendait impossible après l'annonce de l'étrange événement. L'ellipse d'une scène (on ne voit pas où va la femme, on la voit seulement partir et revenir) agit comme une concentration centripète sur l'intérieur – maison ou matrice. L'homme est définitivement ce qui *habite* la femme.
Ces trois plans organisent un jeu d'échos minutieux entre les formes rondes : trou découpé dans la robe, chapeau (**2**), parapluie bombé comme une pomme et ondes produites par les gouttes dans les flaques (**3**). Contaminé par cette forme à la sphéricité trop parfaite, *Un jour* suggère, dans son dessin même, la métaphore d'une grossesse. La femme, comme tous les objets dont elle se sert (même les ciseaux) est ronde. Mais au moment même où **1** dit un accueil de la présence de l'homme (trou découpé pour que sa tête dépasse), il anticipe sur le trou que creusera sa disparition. La rondeur, en fin de compte, ne sera plus celle d'un plein, mais d'un vide, découpé dans la vie de la femme comme le tissu de sa robe en **1** ; quant aux noirs de **1** et **3**, ils mettent en place une dramaturgie purement visuelle de la disparition, du trou noir à venir (le générique). Ne plus trouver homme à son ventre, comme on dit chaussure à son pied, c'est continuer de vivre avec un jour en soi. C'est toute l'amphibologie du mot « jour » (espace de lumière ajouré, comme une fenêtre ou un soupirail, et unité temporelle) que déploient les quatre minutes de Marie Paccou.
Le champ par trois fois envahi par un morceau de tissu (robe ou parapluie) flirte avec les moyens propres au cinéma en prise de vue réelle. Ces écrans saturés miment deux procédés du cinéma « traditionnel » :
- le très gros plan, par lequel un objet, parce qu'il est très volumineux ou vu de très près, déborde du champ. Cela implique l'illusion de la présence d'une caméra, donc d'un regard. Par trois fois, la femme semble obstruer délibérément le champ. On peut imaginer que c'est la voix off rétrospective qui, au cours de sa narration, est tentée de jeter un voile noir sur ce passé définitivement révolu, englouti.
- le fondu au noir. Dans un dessin animé en noir et blanc, la lumière diminuée jusqu'à l'obscurité complète ou l'objet noir emplissant le champ de la caméra sont strictement équivalents : on ne peut distinguer la matière d'un objet (parapluie, robe). Pas de différence, donc, entre la lumière (propre aux trois dimensions, sensible au relief donc à la matière d'une surface) et la valeur (propre aux deux dimensions en noir et blanc). Sous l'apparence d'un film entièrement narratif ("Un jour…"), le binarisme noir/blanc fraie une voie vers l'abstraction : les noirs se donnent peut-être surtout à voir pour eux-mêmes.

ATELIER

A chaque fois que le cadrage ou les mouvements de caméra évoquent le cinéma en prise de vue réelle, ceux-ci se résolvent brusquement en l'image d'un cercle blanc souligné par l'effet de vibration. Le visage rond de la femme à travers la robe, les cercles de pluie, la cage d'escaliers découverte par le panoramique vertical, l'eau du bain dans laquelle plonge la main de la femme, son visage à la sortie du bain, ces plans rythment le récit et annoncent l'image finale du ventre vide. Comment interpréter ce motif ? Symbole d'une temporalité caractérisée par la répétition des actions les plus simples, le cercle interrompt l'avancée du récit pour faire apparaître le dessin dans sa matérialité, et ouvrir elle aussi la voie vers l'abstraction.


1


2


3


4



LIGNE DE VIE
France, 2002

Réalisation : Serge Avédikian	
Dessins : Raymond Delvax	
Graphisme et image : Frédéric Tribolet	
Animation : Alain Amielet	
Voix : Bernard Ballet	
Montage : Simon Pradinas	
Musique : Michel Karsky	
Production : Les films de l'Arlequin	
Durée : 12' 17	
Format : 35mm, couleur	

REALISATION

Serge Avédikian, face à l'oubli

SERGE AVÉDIKIAN
FILMOGRAPHIE

1981	*Histoire d'amour, Colombe et Avedis*
1983	*Sans retour possible*
1984	*Que sont mes camarades devenus ?*
1989	*J'ai bien connu le soleil*
1990	*Bonjour Monsieur (1)*
1992	*Mission accomplie*
1994	*Le Cinquième rêve*
1996	*Au revoir Madame (2)*
1997	*M'sieur Dames (3)*
1999	*Lux Aeterna*
2000	*Entre deux rames*
2001	*A la rencontre d'Irina Brook*
2002	*Ligne de vie*

Né en 1955 à Erevan (Arménie), Serge Avédikian émigre en France en 1970 avec ses parents. D'abord pressenti pour une carrière de footballeur (il est sélectionné dans l'équipe nationale d'Arménie), il se passionne pour le théâtre et le travail de comédien ou de metteur en scène. Alors qu'il étudie au Conservatoire d'art dramatique de Meudon, une pièce qu'il a lui-même montée lui permet d'être remarqué lors du festival d'Avignon. Grâce à ce succès, le cinéma lui ouvre ses portes : *Nous étions un seul homme* (Philippe Vallois, 1978) et *Le Pull-over rouge* (Michel Drach, 1979) lui offrent la célébrité, mais Avédikian repart sur d'autres fronts : remonter vers ses origines arméniennes, exprimer la voix des minorités, lutter contre l'oubli. Il débute dans la réalisation dès 1981. Son œuvre de réalisateur se partage entre documentaires (*Histoire d'amour, colombe et avedis*, 1981, *Sans Retour possible*, 1983), fictions (*Entre deux rames*, 2000) et poèmes cinématographiques (*J'ai bien connu le soleil*, 1989). S'il poursuit sa carrière d'acteur, Avédikian ne cesse de revenir à ce travail sur la mémoire de ses origines : c'est ainsi qu'il fonde en Arménie une association audiovisuelle destinée à recueillir les images de témoins du génocide arménien de 1915. Cette obsession pour la mémoire, au cinéma, conduit Avédikian à concevoir une forme singulière, le poème cinématographique, seul capable, selon lui, de capter l'indicible : opter « *pour la poésie, l'allégorie et la métaphore en tentant d'échapper à la psychologie primaire, tout en essayant de maintenir le fil de l'histoire.* »

Avec Ligne de vie, Serge Avédikian fait ses premiers pas dans l'animation. Adaptation d'une nouvelle de l'écrivain et plasticien bruxellois Raymond Delvax, le film reste dans la droite ligne de la manière de procéder d'Avédikian : « *un travail par couches successives inscrit dans un artisanat élaboré.* » Pour cette adaptation, Avédikian, dont le rôle de cinéaste consiste à organiser tout un matériau dont il n'est pas l'auteur direct (dessins, texte littéraire), décide de gommer les précisions de lieu et indications historiques de la nouvelle (un camp nazi en 1943) pour échapper aux références et rester dans le champ du symbole. La technique employée a nécessité plus de mille dessins en noir et blanc, tous réalisés pour l'occasion par Raymond Delvax : des peintures sur papier qui s'animent par effets de superposition et de glissement. Le recours à la 2D, à une époque où triomphe l'animation 3D avec les films en images de synthèse, permet à Avédikian d'en revenir à une forme primitive de l'animation, renforcée par le recours à la voix-off qui narre l'histoire. La force de ces opérations est avant tout métaphorique : un homme voit arriver dans le camp où il est retenu prisonnier un dessinateur qui représente ses semblables et redonne par ce simple geste espoir aux codétenus du camp. Pour Avédikian, il s'agit avant tout de mettre en jeu une forme d'interdit de la représentation, de ce qui excède les possibilités, selon lui, d'une simple reproduction photographique du réel : « *J'ai choisi de reconstituer l'image en la transcendant ou en la stylisant pour qu'elle devienne imaginable et que les gens puissent se l'approprier.* »

Propos repris du site de Serge Avédikian : http://www.serge-avedikian.com

L'art comme salut







Pour Serge Avédikian, « *l'inconcevable capté par l'image (photographique) dépasse l'entendement* ». On reconnaît dans cette déclaration l'un des centres névralgiques de l'art de la seconde moitié du vingtième siècle, la représentation de la Shoah. Question récemment réactivée par le débat qui entoura en 2004 la parution de l'article et du livre « *Images malgré tout* » de Georges Didi-Huberman (Éditions de Minuit) et simplifiée en une lutte réductrice entre partisans de l'image salvatrice (« vive l'image » : au nom de Godard) contre ennemis de toute forme de reconstitution (« à bas l'image » : titre d'un célèbre article de Jacques Lanzmann paru à l'occasion de la sortie de *La Liste de Schindler* de Spielberg). Si le choix de gommer toute référence historique dans *Ligne de vie*, histoire au sein d'un camp nazi dans la nouvelle dont il s'inspire, s'inscrit d'une certaine manière dans la logique de la seconde catégorie, il ouvre néanmoins à la question de la représentation de l'horreur des camps, et plus largement à la notion de génocide et d'interdit de la représentation. La forme de l'animation apparaît comme une voie médiatrice : « *la fantasmagorie constitue le cinéma que les gens ont dans la tête, et c'est ce cinéma là qui m'intéresse.* » D'où la nécessité de passer par deux modes de narration subjectifs : jeu avec l'épaisseur physique des images peintes et puissance simple de la métaphore.

Profondeur

La technique employée par Avédikian est artisanale : l'animation y naît du glissement de diverses couches d'images superposées, en l'occurrence les peintures sur papier de Delvax. Cette simplicité offre une richesse d'évocation paradoxale aux plans du film par la profondeur qu'elle leur apporte. Le défilé des prisonniers à qui l'on impose de faire la course, par exemple, joue de ce jeu de glissements de plans en donnant à l'image une épaisseur littérale. Lorsque s'y ajoute la pluie, l'effet agit comme une simple couche supplémentaire qui épaissit encore le plan. Lorsqu'au contraire la technique est réduite au minimum (un ou deux plans superposés), l'effet est tout aussi puissant : il permet d'amplifier la noire puissance d'évocation des peintures de Delvax, au dessin si rugueux qu'on songe à l'art brut et à Jean Dubuffet, ou au contraire de jouer sur une opposition binaire de matières ou de motifs : par exemple, dans la scène de la mort du dessinateur, l'image du narrateur sur laquelle se plaque une larme qui glisse sur sa joue. La pauvreté apparente de cette technique de superposition, où l'animation tient parfois à un petit détail dans le plan (battement d'une matraque, mouvement d'un crayon), permet ainsi de jouer à la fois sur une fixité tragique des images – force paradoxale du cinéma d'animation –, de créer de saisissants effets de frottement ou de glissements, et de redonner à l'image une profondeur / épaisseur dépassant sa simple bidimensionnalité.

Métaphore

Le thème du dessin, présent dans l'histoire à travers le personnage du dessinateur, met en abyme l'acte de représentation. Ainsi trouve-t-on, en plusieurs instants cruciaux, des plans sur le dessinateur en train de griffonner des lignes ou des portraits sur ses feuilles de papiers ou sur un mur : le film semble alors se dessiner sous nos yeux, en toute frontalité, et ramène à la question de l'importance du rôle de l'art, capable en figurant l'horreur même de la situation des personnages de leur redonner une dignité et cette part d'humanité qui leur a été dérobée. Cette transparence de la métaphore, renforcée par la technique de superposition de plaques d'images, amplifie la force d'évocation de motifs souvent très simples : les lunettes du narrateur (celui qui observe en silence), le crayon du dessinateur, la matraque du maton, etc. Cette toute-puissance des motifs, plaqués sur la force fixe et enveloppante des décors, supplante la relative pauvreté artisanale de la technique employée dans *Ligne de vie*, donnant un relief aux objets ou détails qu'une technique plus sophistiquée noierait probablement dans son mouvement.

La simplicité, dans *Ligne de vie*, est affaire de transparence et de puissance d'évocation. C'est le sens des trois premiers plans qui ouvrent le film : des lignes sur un mur ; vue de face sur le narrateur qui observe les traits ; en contre-champ du plan précédent, le crâne nu du narrateur face au mur, qui évoque visuellement un visage blanc, une figure sans traits. Transparente métaphore de l'oubli qui cherche dans le dessin son salut.

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

Quels effets Avédikian tire-t-il de la technique d'animation employée pour rendre compte de l'irreprésentable ? Les visages à peine esquissés, figés dans une seule expression, manifestent la suppression de l'humanité chez les victimes comme chez les bourreaux. Les jeux de lumière sur les couches d'images superposées multiplient les nuances de blancs et de noirs, annulant toute tentative d'interprétation symbolique ou morale. La fixité des décors sur lesquels semblent glisser les personnages traduisent une séparation radicale avec l'ordre du monde, avec sa matière même, avec sa temporalité. L'animation des mouvements, qui semble parfois séparer la continuité entre l'avant-bras et la main, et parfois faire d'une matraque ou d'un stylo un appendice du bras, révèlent l'altérité des corps. L'horreur se manifeste dans la suggestion de l'absence, dans la puissance du négatif.


1


2


3

ATELIER

Une analyse, même rapide, du cadrage et du montage permet de faire saisir la notion de point de vue dans ce film à la première personne. Quelques exemples d'analyses possibles : les trois premiers plans, par la figure du champ-contrechamp, instaurent le point de vue du narrateur. Les plongées sur le camp miment son travail de mémoire. Les gros plans (sur les roues des brouettes, les matraques, le chronomètre) surgissent comme des images obsessionnelles et cauchemardesques. A l'éloignement des prisonniers, montrés en plan large, s'oppose pour lui la proximité menaçante des bourreaux, cadrés en plan rapproché. Le montage rapide dans les séquences de nuit traduit son angoisse. Le fondu au blanc lors de l'enterrement de l'homme sans cheveux fige le moment du pacte entre le dessinateur et le narrateur dans la mémoire de celui-ci. Le passage à travers les buildings qui s'ouvrent pour découvrir les ruines du camp à la fin du film est une image de sa mémoire et de son histoire.

SERIE

Entre deux images

Une séquence cristallise l'importance dans *Ligne de vie* de l'acte de représentation comme parade contre l'oubli : c'est le portrait du prisonnier dessinateur au travail, observé d'un coin de la cellule par le narrateur. Ponctuant de lents mouvements de recadrages, trois plans non consécutifs emblématisent cette question. **1.** Au premier plan, à droite du cadre, le narrateur de trois-quarts dos, observe à gauche du cadre le prisonnier dessiner. **2.** Au cœur de la séquence, gros plan sur une feuille de papier où est représenté le narrateur. **3.** A la toute fin, gros plan sur le visage du narrateur qui met ses mains devant ses yeux.
Disposés en ouverture, centre et fermeture de la séquence, ces trois plans en constituent la charpente. Ils se font écho *via* un motif essentiel dans le film : les lunettes du narrateur. Renvoyant d'ordinaire au statut d'observateur du personnage, ce motif se renverseentre **1** et **3** : d'observateur (vu de trois-quart dos), le narrateur devient l'observé (vue de face). La séquence s'articule sur un mouvement de réduction progressive de la distance entre dessinant et dessiné, de manière à rendre à l'objet de la représentation son statut de sujet : à l'écart maximal entre dessinateur et narrateur, chacun à une extrémité du cadre (**1**) succède l'effet de proximité entre spectateur et narrateur dans le plan **3** : une frontalité qui pousse le narrateur à mettre ses mains devant ses yeux en une expression très picturale de la pudeur ou du recueillement. Que s'est-il passé entre **1** et **3** ? La rencontre du narrateur avec lui-même en **2**, plan subjectif du narrateur qui observe son portrait.
Le mouvement interne de la scène repose sur les basculements de point de vue de ces trois plans : vue de dos (**1**), vue subjective (**2**), vue de face (**3**). La vue subjective apparaît comme le point névralgique de la scène : la disposition du plan transforme visuellement la feuille de papier sur laquelle est représenté le narrateur en miroir. Par cet effet ce miroir, dont le reflet est le narrateur lui-même, la scène se renverse et dédouble littéralement le personnage du narrateur entre sa condition d'objet (dessiné) et son statut de sujet (prisonnier).

Outre le motif récurrent des lunettes et le mouvement d'annihilation de la distance qui sont en jeu ici, c'est la correspondance plastique entre **2** et **3** qui frappe le plus dans cette série : composées de manière identique, en plans de face serrés, les deux images font du visage le centre de la scène, lieu où les traits (de crayon, du visage) fusionnent sans bruit : nul besoin de voix-off en **2** ou **3** pour l'exprimer. Impossible, alors, de déterminer la limite entre sujet et reflet : en se répondant de la sorte, comme le double l'un de l'autre, **2** et **3** témoignent de la force du dispositif d'Avédikian, force qui repose autant sur la pauvreté apparente du style (moins les traits sont nets, plus cet effet de dédoublement entre plans est rendue possible) que sur une grande simplicité de composition rendant aux notions de cadre, d'axe ou de point de vue leur puissance originelle.



ATAMA-YAMA
Japon, 2002

Réalisation : Koji Yamamura
Scénario : Shoji Yonemura (d'après *Rakugo Atamayama*)
Graphisme : Koji Yamamura
Storyboard : Koji Yamamura
Layout : Koji Yamamura
Décor : Koji Yamamura
Animation : Koji Yamamura
Musique : Takeharu Kunimoto
Son : Koji Kasamatsu
Montage : Koji Yamamura
Voix : Takeharu Kunimoto
Producteur / Distributeur :
Koji Yamamura (Yamamura Animation Inc.)
Technique : ordinateur 2D, encre, peinture et crayon sur papier
Couleur
Durée : 10mn

Koji Yamamura
FILMOGRAPHIE

1987	*Aquatique*
1990	*Les Recherches du chercheur*
1991	*L'Ascenseur*
1999	*You Choice !*
1995	*Kid's Castle*
1996	*Le Livre de Bavel*
2003	*Atama-yama*

Koji Yamamura, entre *rakugo* et modernité

S'il n'a œuvré que dans le format du court-métrage, à l'ombre des superproductions de Miyazaki (*Le Château dans le ciel*, 2005) ou Takahata (*Le Tombeau des lucioles*, 1988), Koji Yamamura est aujourd'hui considéré comme un des grands maîtres de l'animation japonaise. Diplômé de l'Université des Arts Plastiques de Tokyo, il tourne le dos aux modes de production traditionnels, refuse d'entrer dans un des grands studios du pays pour rester farouchement indépendant. Dès ses débuts, dans la deuxième partie des années 1980 (*Aquatique*, 1987), la mise en place d'un univers très personnel, où les visions surréalistes dévorent toute trace de récit, lui vaut une solide réputation. Mais c'est en fondant en 1993 son propre studio, Yamamura Animation, que le cinéaste atteint une reconnaissance internationale. Bien qu'elle recourt à mille techniques et matières (celluloïd, pâte à modeler, gouache, photocollage), l'œuvre touche-à-tout de Yamamura tient en quelques obsessions : scénarii candides et minimalistes (bâtir une maison, manger un sandwich ou avaler des noyaux de cerise), digressions absurde, plaisir de la métamorphose et des transformations à vue. Ses films les plus marquants (*L'Ascenseur*, 1991 ; *Kid's Castel*, 1995 ; *You Choice !*, 1999) sont marqués par un goût pour l'anomalie fantasque, les assonances poétiques et les structures en boucle. Un univers qui doit autant au burlesque des Monty Python qu'à la folie transformiste de Bill Plympton ou au génie estonien de l'animation Pritt Pärn, maître avoué de Yamamura.
Atama-yama (2003), son film le plus célèbre, prolonge les grands thèmes de l'œuvre tout créant une rupture. « *Beaucoup de mes films sont aimés des enfants, les dialogues sont limités, les voix sont réduites et douces. (…) Ici les mots prennent une influence décisive. J'ai décidé d'animer un Rakugo empli de non-sens, un récit comique, en tentant de développer le thème de l'identité et des enjeux sociaux dans une perspective assez profonde, rejoignant la question de l'existence du monde.* » Le *Rakugo* est un art narratif traditionnel japonais dans lequel un homme, seul sur scène, déclame de courtes histoires satiriques ou humoristiques face au public. Narrée par la voix d'un chanteur traditionnel, le film de Yamamura modernise un vieux *Rakugo* en adaptant l'histoire d'un vieil homme si avare qu'il mange même les noyaux des cerises pour « ne pas gâcher », jusqu'à ce qu'un petit cerisier lui pousse sur le crâne.
Six ans de travail ont été nécessaires à la fabrication du film. Produit en toute indépendance, *Atama-yama* n'utilise aucun effet de 3D (modélisation ou rotoscoping) et recourt seulement à de classiques techniques de dessin en 2D : encre, peintures et crayons sur papier. « *Pour créer un effet de relief, j'ai peint séparément des ombres et des lumières avec des crayons, je les ai scannées et les ai ajoutées au reste avec le logiciel RETA's Pro.* » Cette technique donne au film ses effets de relief. Par exemple, lorsqu'apparaît le personnage principal dans son appartement, son visage se détache nettement des objets qui l'entourent par un simple décalage des ombres et lumières dans le cadre. Malgré sa technique très artisanale, le film remporte un immense succès international, obtient le Grand Prix du festival du film d'animation d'Annecy et une nomination à l'Oscar du meilleur court-métrage d'animation en 2003.

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

Comment le film suggère-t-il l'avarice obsessionnelle du personnage ? Elle prend la forme d'un délire d'entassement, d'engloutissement. Sa grosse tête ronde envahit le champ en très gros plan dès le début du film. Il ne cesse d'occuper le centre du champ. Le décor de sa chambre révèle un entassement hétéroclite d'objets. Les séquences débordent les unes sur les autres par l'effet de fondus enchaînés, tandis que les fondus au noir rythment sa plongée dans la folie. Dans sa volonté de se grossir de tout ce qu'il trouve, il se dédouble dès le début du film dans un miroir, avant de se démultiplier finalement dans le reflet du lac. Sa mort, logiquement, ne pouvait prendre que la forme d'un engloutissement. Le rythme même du film répond à cette logique folle : beaucoup de plans, le plus vite possible.



POINT DE VUE, PARTI PRIS





Le monde selon Yamamura



Eclosion, mouvement

Atama-yama fonctionne sur l'opposition dynamique de deux mouvements. D'abord, la logique de conservation et d'enfermement du personnage principal, qui ramène tous les aliments qu'il peut à son domicile pour les conserver dans des bocaux ou les dévorer jusqu'à la dernière miette. Satire sur l'avarice et le désir de posséder, le film oppose ensuite à ce délire d'enfermement du personnage un mouvement contraire, ressort burlesque qui peut être vu comme une mise en abyme de l'art de Yamamura : un univers de l'éclosion permanente symbolisée par un bourgeon qui pousse sur le crâne du héros jusqu'à devenir arbre et accueillir sous ses branchages une nuée de citadins, et le monde tout entier. Tout le film repose sur cette opposition entre avarice obsessionnelle du personnage et générosité de la mise en scène de Yamamura : mutations, transformations, mouvement perpétuel.

Contraste, déformation

Le dispositif mis en place par le cinéaste repose essentiellement sur une opposition entre intérieur et extérieur. Pour l'essentiel, *Atama-yama* tient en une suite de gros plans qui se partagent entre vues subjectives du personnage principal (par exemple lorsqu'il mange ses cerises) et vues symétriquement inversées sur son visage ou sur son crâne. Par cet effet de frontalité du gros plan se trouvent amplifiés les effets de chacune des vues : d'une part la monstruosité intérieure du personnage, de l'autre la déformation du monde extérieur qu'elle entraîne par ricochet.
Deux exemples. 1 : le personnage engloutit les cerises et les noyaux dans un déluge de sons peu ragoûtants (noyaux qui croquent, bruits de glotte ou de dents). 2 : son crâne vu en gros plan, avec le cerisier en son centre, devient une plage de repos sur laquelle débarque une nuée de vacanciers. Qu'il corresponde à une vision intérieure ou extérieure, le gros plan permet une distorsion de la réalité qui se pose autant comme reflet de la folie dans laquelle sombre le personnage que comme organisation du monde selon Yamamura : un univers où l'infiniment petit (soin du détail qui ressort de la manie du personnage à ramasser noyaux, tiges ou bourgeons dans ses doigts boudinés) rejoint l'infiniment grand (le crâne vu comme une surface du globe sur laquelle évolue tout un micro-monde). Principe de la fractale par lequel toute échelle se perd et où la raide volonté de conservation du héros se heurte aux mutations et mouvements d'un monde en perpétuelle éclosion.

Satire, folie

L'obsession du bourgeonnement chez Yamamura trouve dans *Atama-yama* une forme d'aboutissement. Le motif du cerisier y est logiquement prétexte à un délire purement formel, entraînant dans son sillage un dérèglement général des échelles et des formes. Mais il est aussi mis au service d'une satire sociale dont tout *Rakugo* doit être porteur. En adaptant l'histoire de ce récit ancien au Japon contemporain (vue des buildings de Tokyo en arrière-fond), Yamamura n'oublie pas cet enjeu satirique : l'arbre, symbole de culture, est le produit d'une confrontation entre raideur de la tradition (on peut voir la manie de la conservation comme la métaphore d'un comportement réactionnaire) et boulimie consumériste de la modernité (les *salarymen* et *office-girls* qui sèment le désordre sous ses branchages). D'où la violence qui irrigue le film, lorsqu'un des hommes en costume ne peut s'empêcher d'uriner au milieu de la foule, et l'aspect chaotique de la dernière partie qui conduit au suicide final du personnage principal. D'un principe de mise en scène prétexte à un joyeux déchaînement de corps et de figures, Yamamura tire une amplitude noire, ouvrant peu à peu vers une folie qui dépasse largement celle de son personnage principal : c'est le sens de cette brutale inversion des couleurs, à la fin du film, qui transforme la tête du héros en un globe sombre, soleil noir de fin des temps, vision apocalyptique évoquant l'explosion d'Hiroshima. Perte de repères qui voit le film renverser la satire fantasque en mise en scène de la folie ordinaire du monde.


1


2


3

SERIE

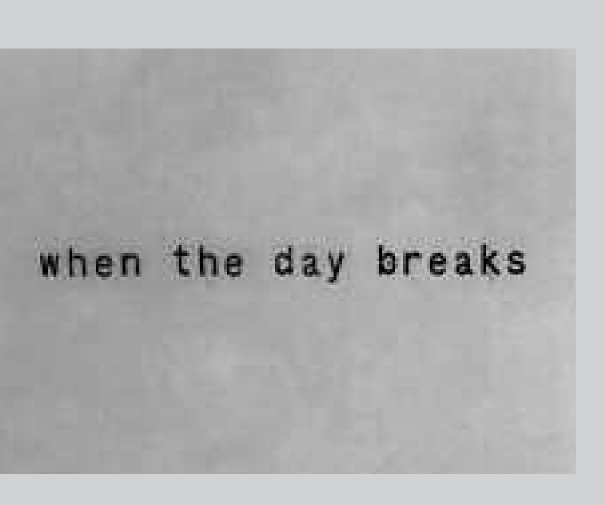
Soleil noir

À la fin de *Atama-yama*, une série de trois plans donne à voir l'art du cinéaste à faire respirer, par un jeu complexe de correspondances, d'inversions et de ruptures, l'apparente rigidité du dispositif visuel du film. *Atama-yama* repose en majeure partie sur une succession de plans frontaux sur le visage ou sur le crâne du personnage principal. Le plan **1** en est l'archétype : le personnage principal, au bord de la folie, se mire dans l'eau. L'image est son reflet, ce que confirme l'effet de tremblé de la surface du plan. **2** crée une rupture, en montrant une sphère blanche au dessus de buildings vus à l'envers. A noter une inversion brutale des couleurs en cours de plan : du dessin noir sur fond blanc on passe à un dessin blanc sur fond noir. Enfin, **3** prolonge la rupture par une brusque prise de recul : le globe devenu noir par l'inversion des couleurs en **2** trône désormais au centre de ce qui apparaît comme une scène de théâtre. Le mouvement de la série est limpide : passage du descriptif en **1** (l'homme qui se mire dans l'eau) au symbole (**2**) puis à la mise en évidence d'une représentation (**3**), nouvelle distance et retour au *Rakugo* dont le film est l'adaptation. La clarté de cette série tient en trois points : le motif récurent du cercle, l'art du mouvement et celui de la rupture (accélération et figement). Le motif du cercle, figure centrale des trois plans, rompt avec l'aspect très carré des plans frontaux du film. S'il prend diverses formes, visage en **1** puis astre blanc ou noir en **2** et **3**, le cercle garde sa place au centre du cadre dans les trois plans, assurant unité et équilibre à l'enchaînement.

À l'accélération vertigineuse du plan **1**, démultiplication de petits doubles du personnage qui surgissent de son crâne, succède la fixité de **2** et **3**, qui relèvent presque du tableau filmé. Le mouvement est donc celui de la rupture, amplifiée par l'inversion en **2** du noir et du blanc. Le mariage des contraires (trou du crâne en **1** ou globe rempli en **2** ; blanc ou noir ; envers ou endroit des buildings) permet à Yamamura d'ouvrir sur l'étrange équilibre du plan **3**, paradoxal en ce qu'il est tout à la fois visiblement plus structuré que les autres (calme d'une vue en retrait sur la scène de théâtre, loin de l'agitation de **1** ou de l'étrangeté de la disposition des buildings de **2**) et résiste néanmoins à l'évidence (les formes noires qui entourent la scène relèvent d'un art abstrait où l'on ne distingue que quelques motifs : l'astre au centre du plan, la bouteille en haut du cadre). Entre l'effet de tremblé de **1**, annonciateur du trouble, et la folie très contrôlée du plan **3**, une rupture décisive : l'inversion brutale des couleurs en **2**, signe d'un renversement (passage vers la folie et la mort : le personnage se suicide à cet instant précis) qui ouvre d'une certaine manière à l'apaisement et à la libération de **3**. La fin du film offre donc par l'effet de décalage et de recul induit par le plan d'ensemble final un salut par l'allégorie.

ATELIER

Suite à l'analyse de cette série de plans, on peut rechercher le motif du cercle dans l'ensemble du film et chercher à en donner une interprétation. Sur le plan narratif, on notera la structure répétitive du récit. Sur le plan plastique, on relèvera la forme du visage et les yeux du personnage, les cerises, l'éclosion des *salarymen* et des *office ladies*, le trou laissé par l'arbre sur le haut du crâne, la lune. Ce motif apparaît comme la figure dynamique d'où surgit toute chose (la floraison de l'arbre) et où tout retourne (les pêcheurs absorbés par la lune). Le cercle, motif central du drapeau japonais, manifeste aussi l'enfermement du personnage dans sa folie, qui constitue son identité, aux dépens de l'existence du monde, perçu seulement à travers ses hallucinations et ses obsessions. Seuls les deux plans où le personnage attend au passage à niveau opposent à la figure du cercle celle de la ligne : mais le train, comme une métaphore de l'Histoire, passe trop vite.



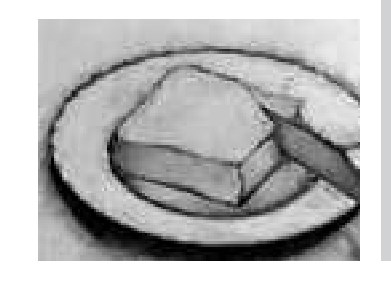
WHEN THE DAY BREAKS
Canada, 1999

Réalisation : Amanda Forbis et Wendy Tilby
Scénario : Wendy Tilby
Production : Barrie McLean, David Verrall
Musique originale : Judith Gruber-Stitzer
Montage : Amanda Forbis, Wendy Tilby
Son : Shelley Craig, Marie-Claude Gagné, Andy Malcolm, Geoffrey Mitchell, Gaetan Pilon.
Effets visuels : Susan Gourley
Technique : Animation 2D et rotoscoping
Durée : 9mn40s
Couleur



Réalisation





Amanda Forbis, Wendy Tilby, d’un support l’autre

Filmographies

AMANDA FORBIS
1994 : *Seven crows a secret*
1995 : *The reluctant deckhand*
1999 : *When the day breaks*
2003 : *Joe*

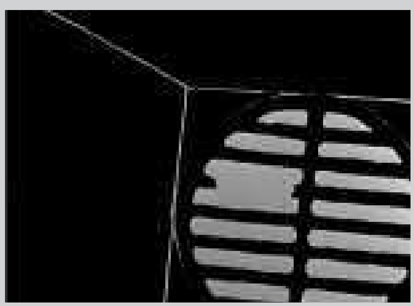
WENDY TILBY
1986 : *Tables of content*
1991 : *Cordes*
1995 : *Inside out*
1999 : *When the day breaks*

When the day breaks est le fruit de la collaboration de deux jeunes réalisatrices canadiennes, Amanda Forbis et Wendy Tilby. C’est en 1985, à l’Ecole d’art et de design Emily Carr de Vancouver, que Forbis et Tilby se rencontrent : Forbis est élève de première année tandis que Tilby est en troisième année d’école, département d’animation. A l’origine du film, une idée de Wendy Tilby : « *Je voulais faire un film abstrait, conduit par la musique, qui mettrait en regard nos composant immatériels (nos pensées, souvenirs et expériences) et concrets – les os, les cellules* ». Forbis : « *J’étais à Vancouver, où je terminais* The reluctant deckhand*, une commande du NFB (1) quand Wendy Tilby m’a demandé si je voulais la rejoindre à Montréal pour travailler sur* When the day breaks*.* »
Pour *When the day breaks*, Forbis et Tilby ont inventé une technique inédite : commencer par filmer les principales scènes du scénario en vidéo avec des amis grimés en animaux (les deux personnages principaux du film sont un poulet et un cochon). A partir de cette pellicule, transférée sur support VHS, elles ont extrait une série de cadres qu’elles ont imprimés. Matériau qu’elles travaillent par ajout, soustraction ou répétition, de façon à obtenir des effets d’accélération ou de ralentissement de l’image. Les séquences ainsi obtenues sont photocopiées sur papier, constituant le support sur lequel les deux réalisatrices vont peindre et dessiner, ajoutant becs, groins, museaux et ailes aux personnages humains qu’elles ont filmés, matériau qui est enfin filmé en 35 mm. La plus grande difficulté rencontrée au cours de ce long processus est d’obtenir un lissé de l’image, les différentes touches de peintures et les décalages de lignes pouvant créer à la longue un effet de floutage ou de tremblement parfois gênant.

Les deux autres collaborateurs notables du projet sont Martin Rose, condisciple de l’Ecole Emily Carr, qui a dessiné et animé les scènes les plus abstraites du films : architectures urbaines souterraines, câbles, tuyaux et fils électriques. Et Judith Gruber-Stitzer, qui a composé la partition inspirée de standards populaires des années quarante et cinquante à partir de laquelle Wendy Tilby et Amanda Forbis ont commencé à travailler en lui adjoignant une bande-son qui reproduit de façon hyper-réaliste la rumeur de la ville.
When the day breaks a obtenu en 1999 la Palme d’Or du meilleur court métrage au festival de Cannes.

(1) National Film Board du Canada, qui a notamment produit *When the day breaks*.



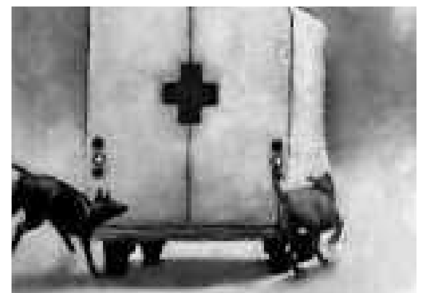


OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

L'angoisse de la mort se manifeste ici comme une angoisse de l'indifférenciation, entre animaux et êtres humains, êtres et choses, matière et immatériel, concret et abstrait, début et fin. Alors que la première partie du film oppose en montage alterné les deux personnages, la seconde partie, qui confronte la Cochonne à l'idée de la mort, relie en un seul plan son appartement à l'univers qui l'entoure. Le film multiplie les échos sonores et visuels entre ses trois parties, donnant une importance particulière aux figures arrondies (le citron, le soupirail, l'ampoule, la prise électrique…) qui renvoient par excellence à l'idée d'une totalité indifférenciée. En ce sens, le dernier plan est ironique : la Cochonne, oubliant le mort, tire sur le crochet rond du store, et fait entrer dans le champ une lumière blanche dans laquelle l'image se dissout définitivement.

POINT DE VUE, PARTI PRIS





Solitudes urbaines

On connaît le théorème de Lorenz : le battement des ailes d'un papillon au Brésil peut déclencher une tornade au Texas. *When the day breaks* reconduit cet énoncé en le déclinant sous une forme plus triviale. Si Monsieur Poulet n'avait pas, en dévorant ses toasts beurrés du matin, relevé qu'il manquait de citrons et de biscuits, si Ruby la Cochonne, préparant un ragoût de pommes de terre, n'avait pas remarqué que son lait avait tourné, ils ne se seraient jamais croisés dans la rue. Mais encore ? Si, par maladresse et inadvertance, Ruby n'avait bousculé Monsieur Poulet, celui-ci n'aurait pas trébuché. Ses citrons n'auraient pas roulé dans le caniveau. Ayant traversé la rue quelques secondes plus tôt, il n'aurait pas été percuté par une voiture. A quoi tient une vie ? Papillon ou citron, les causes divergent, mais les conclusions diffèrent peu : c'est bien du basculement d'un destin qu'il s'agit.

Strings, précédent film de Wendy Tilby, produit comme *When the day breaks* par le National Film Board du Canada, explorait la possibilité d'une rencontre entre deux étrangers : une vieille femme passionnée par la construction d'une énorme maquette du Titanic et son voisin du dessous, un violoniste âgé. Rencontre aux modalités déjà très domestiques, provoquée par une fuite d'eau. Solitudes urbaines mais très reliées dont *When the day breaks* reconduit le double programme. C'est ce que confirme ici le montage alterné qui fixe Monsieur Poulet et Madame Ruby vaquant à leurs occupations matinales dans leurs appartements respectifs, puis dans la rue, chacun se hâtant vers la petite épicerie du quartier. Même la collision des deux personnages obéit à cette logique de cloisonnement : si leurs trajectoires sont vouées à se croiser, Monsieur Poulet et Ruby ne seront jamais cadrés dans le même plan.

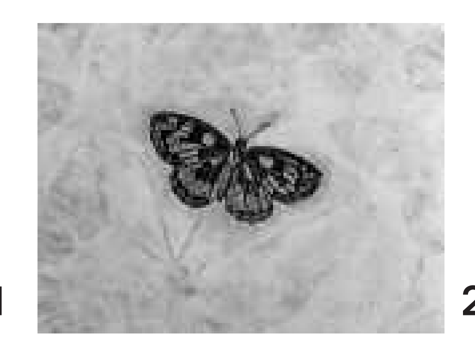
Comme le sous-entend son titre, *When the day breaks* décrit la communauté des hommes sous un angle moins classiquement narratif (des aspirations, des affects, des histoires à partager) que sous la double ligne d'un temps et d'un espace communs, ici réunis dans un lieu on ne peut plus banal : l'épicerie du quartier. Au-delà de besoins communs (remplir son frigidaire, préparer le déjeuner) qu'est-ce qui, au-delà de l'anecdote (fût-elle funeste) relie ces vies ? La continuité d'une bande-son hyperréaliste qui capte les bruits de la ville d'une part, la musique d'autre part. Celle de *When the day breaks*, a été écrite par Judith Gruber-Stitzer, à qui les deux réalisatrices ont demandé de s'inspirer de standards des années quarante et cinquante. Effet *On connaît la chanson*, si l'on veut : ici, la musique est le fil ténu mais omniprésent qui ne cesse d'organiser le raccord entre les deux solitaires. Mais c'est surtout l'infrastructure de la ville qui les relie secrètement. Ultrarapide, le panoramique d'ouverture, qui glisse le long du cordon du grille-pain de Monsieur Poulet en offre un aperçu que la suite du film ne fait que confirmer : routes et câbles téléphoniques, égouts et barres d'immeubles sont les seuls espaces qui relient ces deux créatures dont la rencontre n'est traitée que sous le mode de l'ellipse.

C'est toutefois bien de rencontre qu'il faut ici parler, en précisant les termes de l'enjeu : fortuite, non organisée, tout aussi susceptible de conduire à la catastrophe qu'au *happy end*. Les choix minuscules que nous faisons à chaque seconde peuvent définitivement incliner la pente de notre destin : c'est cette hypothèse très borgésienne qui donne son fil conducteur à *When the day breaks*. Ici se tient la cruauté de l'histoire de Monsieur Poulet et Ruby la Cochonne : pas de sens, juste l'arbitraire parfait de deux lignes qui se rejoignent soudain pour précipiter un personnage dans la tombe. Un pur moment arraché au présent, sans avant ni après (Ruby retourne dans son appartement en sifflotant, le ragoût de midi sera prêt à temps), comme un dysfonctionnement ordinaire des grandes structures urbaines.

SERIE

Qu'est-ce que l'humain ?


1


2


3

Monsieur Poulet et Ruby la Cochonne viennent de quitter leurs appartements respectifs pour aller faire leurs courses dans la petite épicerie du quartier. Tandis que le premier en sort, son panier chargé de provisions diverses, Ruby, qui s'apprête à entrer dans la boutique, le croise et renverse par mégarde son panier. Les citrons roulent sur la chaussée. L'un d'eux tombe dans une bouche d'égout mal scellée. C'est le point de basculement du film : les quelques secondes pendant lesquelles Monsieur Poulet, furieux, regarde le citron rouler, puis finalement tomber dans l'égout, lui coûteront la vie : distrait par « l'accident », il traverse au feu rouge et se fait renverser par une voiture.

Si la mort de Monsieur Poulet constitue le climax de *When the day breaks*, celle-ci est toutefois traitée sur le mode de l'ellipse : seule la bande-son (un coup de klaxon, un crissement de pneus) permet d'en délivrer un premier indice. L'enchaînement qui suit constitue le second. Celui-ci vient apporter une double confirmation. Confirmation narrative d'une part, qui apporte la preuve, avant même les quelques plans (flashes faudrait-il dire, tant ils sont brefs et fragmentaires) sur l'ambulance qui vient emporter le cadavre, que l'accident fut bien fatal, en même temps qu'il confirme et approfondit la vision du monde que délivre le film.

1. Travelling latéral sur des os nettoyés, déjà blanchis, disposés façon musée d'Histoire naturelle ou planche anatomique ; on y distingue très nettement le bréchet caractéristique des carcasses de poulets. **2.** Dans la continuité, sans nette rupture de plan, passage à une autre dimension : une succession de dessins, si rapides qu'ils semblent le résultat d'un rapide balayage, panoramique ultra-speed opéré à la surface d'une seule et même planche d'Histoire naturelle. De **1.** à **2.**, c'est le même style de graphisme qui prévaut, celui de la grande tradition de la leçon de choses : os pour l'un, fleurs, lierre, papillons et autres insectes pour l'autre. Hyperréalistes, ces dessins incitent à faire le raccord d'une dimension l'autre en même temps qu'il suppriment toute hiérarchie, que celle-ci relève du temps ou de l'ordre naturel. C'est la morale (ou plutôt l'antimorale) du film : le déroulé habituel d'une vie n'est ici traité que sous un mode allusif, métonymique en **1**, métaphorique en **2.** D'un montage linéaire et organique, s'appuyant sur les mouvements des corps, on passe en somme à une mise à plat anatomique du vivant.

3. A ces deux plans vient s'adjoindre un plan fixe d'un cadre à l'ancienne, portraiturant un coq (possiblement Monsieur Poulet Sr.), fixant d'un air martial l'objectif du photographe. Lui succèderont une succession de plans du même ordre, cadrant successivement un bébé, un enfant, un adolescent dans la pose classique du joueur de hockey avant le match, un couple de mariés. Cette série vient nourrir l'enchaînement d'une dimension nouvelle. Dans un film qui joue constamment du brouillage entre humain et animal (un poulet habillé en petit fonctionnaire, un cochon pomponné comme une midinette, des rats-mafieux, des chiens-flics), elles tirent le personnage vers sa dominante humaine en le recadrant comme personnage central d'un album de famille. Mais la rapidité de l'enchaînement (toute une vie qui défile en quelques secondes) autant que le tremblé de l'image apportent une qualité d'émotion supplémentaire à la série : de la cellule à l'œuf, de l'œuf à l'enfant, de l'enfant au collégien, du collégien à l'adulte, de l'adulte à la morgue, tas d'os ou misérable petit tas de secrets, nulle hiérarchie ne s'esquisse.

Ainsi, le montage très précis du film, en mettant à égalité tous ces niveaux, organise-t-il un incessant va et vient entre dimension humaine et animale, anatomie et psychologie, matérialité du corps (résumé en une poignée d'os, de cellules, de vaisseaux), vie familiale et sociale, et ordre naturel. De la naissance à la morgue, une mécanique s'est déréglée, mais c'est aussi dans la mort que tout fusionne et s'accomplit, dans la grande indifférence du néant.

ATELIER

Par quels procédés le film crée-t-il cette impression de confusion entre l'humain, l'animal, la chose, l'immatériel ? On notera dès le début du film le recours aux gros plans qui donnent aux objets les plus banals une dimension équivalente à celle des personnages, aux dépens même du décor, qui tend vers l'abstraction. L'emploi des couleurs fait par contraste ressentir leur absence. Le montage très rapide permet d'associer, comme dans cette série de plans, des images relevant d'ordres différents. Le dessin permet de passer sans transition de la représentation d'un objet visible (l'ampoule) à l'invisible (l'électricité). Enfin, c'est la technique d'animation elle-même (cf. Genèse) qui enlève à la prise de vue réelle son poids de réalité pour la faire tendre à l'abstraction et, avec l'effet de flouté qui en résulte, la menace de se dissoudre dans une blancheur indifférenciée, comme ont disparu les passagers du métro entraperçus dans l'obscurité du tunnel.



HARVIE KRUMPET
Australie, 2003

Réalisation, scénario, lumière : Adam Elliot
Voix : Geoffrey Rush (narrateur), Julie Forsyth (narrateur), Kamahl (Cicéron), John Flaus (Harvie)
Production : Melanie Coombs
Montage : Henry Karjalainen, Bill Murphy
Son : Peter Walker
Technique : *claymation*
Durée : 22mn
Format : 35mm, couleur

ADAM ELLIOT
FILMOGRAPHIE

1996 : *Uncle*
1998 : *Cousin*
1999 : *Brother*
2003 : *Harvie Krumpet*

Réalisation





Adam Elliot, Humour et pathos

D'*Oncle* à *Cousin*, de *Frère* à *Harvie Krumpet*, quelle fratrie se dessine ? Adam Elliot aime dire que tous ses films sont autobiographiques, inspirés d'amis ou de proches. Elliot voulait devenir vétérinaire, mais c'est finalement le département d'études cinématographiques du Victorian College of the Arts de Melbourne qu'il intègre en 1996. Il a déjà en tête *Oncle*, le premier volet de sa trilogie familiale, pour lequel il entend avoir recours aux techniques de l'animation classique. Mais ses professeurs, après avoir vu l'une de ses réalisations précédentes, un spot publicitaire mettant en scène un petit escargot gris en « *claymation* », le persuadent de conserver cette technique pour son prochain projet. Cette technique artisanale dont l'étymologie vient de l'anglais *clay*, « argile » ou « terre glaise » (les figurines sont le plus souvent composées de pâte à modeler) exige une habilité manuelle que Elliot tient des travaux de menuiserie qu'il faisait avec son père, propriétaire d'une ferme piscicole.
Les modèles de *Harvie Krumpet*, de la taille d'une bouteille de vin, sont faits en pâte à modeler, tandis que les décors dans lesquels ils évoluent sont en bois. Elliot les filme avec une caméra Bolex classique, dispositif auquel s'ajoute une caméra vidéo assistée par ordinateur. Une journée ordinaire de travail permet d'obtenir cinq secondes de film. *Harvie Krumpet*, qui contient 280 plans (pour 23 minutes de film) a nécessité quatre ans de travail et un budget de 400000 dollars (financé sur un emprunt bancaire). A titre indicatif, le budget de *Chicken Run* (Peter Lord et Nick Park, 2000), réalisé avec une technique similaire, est de 60 millions de dollars.
Si Elliot déclare aimer les premiers films de Nick Park (*Wallace et Gromit*), les sources d'inspiration de ce jeune cinéaste australien né en 1972 sont ailleurs : Michael Leunig, poète et caricaturiste « *qui parvient à trouver un équilibre assez juste entre l'humour et le pathos* » et Barry Humphries, un chansonnier australien, dont les monologues sont « *drôles, tristes et puissants* » (1). De ce goût pour la noirceur et l'humour décalé, tous ses films portent la marque, à l'instar de *Cousin*, film de quatre minutes dont le personnage principal, handicapé, se rêve super-héros.
Très timide, atteint d'une maladie neuronale qui l'oblige à prendre des anti-épileptiques, Adam Elliot se souvient qu'enfant, il aimait s'enfermer dans sa chambre pour dessiner et construire à partir de cure-pipes et de cartons à œufs d'étranges créatures. Ses personnages sont des marginaux affectés de troubles physiques et psychiques qui rendent vaine toute tentative d'intégration sociale. Elliot n'a encore jamais filmé quelqu'un en train de marcher, perspective qui, dit-il, le terrifie. Dans *Harvie Krumpet*, il a filmé pour la première fois des déambulations en chaise roulante.
Adam Elliot écrit actuellement pour la chaîne de télévision SBS une série intitulée *Urban eccentrics* (« Excentriques urbains ») et vient de terminer *The A to Z Monsters* (Les monstres de A à Z), fiction pour enfants qu'il a mis huit ans à achever. Livre ou film, il n'a pas encore décidé.
Harvie Krumpet a obtenu en 2004 l'Oscar du meilleur film d'animation.

(1) entretien sur www.sleepybrain.net

Point de vue, parti pris





Une vie à modeler

« *Certains naissent grands. Certains deviennent grands. D'autres encore se voient attribuer la grandeur… Et puis… il y a les autres…* » Si elle tient plus de l'épitaphe que du faire-part de naissance, la phrase par laquelle s'ouvre *Harvie Krumpet* tiendra toutefois lieu de programme à son héros éponyme. A quoi, dans quoi peut tenir une vie ? Celle de Harvek Milos Krumpetzki, alias Harvie Krumpet, né en Pologne en 1922 d'un père bûcheron et d'une mère au sang « *saturé de plomb* », peut aisément se résumer : une somme d'échecs et de désastres. *Bildungsroman* ou trajectoires initiatiques, toutes les fictions d'apprentissage se présentent sous le double signe de l'interaction entre le monde et un personnage, frottement au terme duquel celui-ci se voit progressivement conduit sur le sentier de l'accomplissement personnel. Dans *Harvie Krumpet*, cette ligne narrative prend une forme singulièrement grinçante. Martyrisé à l'école par ses camarades, puis consigné à la maison, Harvie passera l'essentiel de sa vie à collecter des « Faits ». Des premiers, délivrés par une mère aux trois quart folle, régulièrement sujette à des hallucinations (« *Les papillon sentent avec leurs pieds* » ; « *Les éléphants ne peuvent pas sauter* ») au numéro 116 : « *Certaines grenouilles revivent si on les décongèle* », le petit cahier dans lequel il inscrit compulsivement chaque nouvelle connaissance ne se révèle à la longue qu'une somme hétéroclite de billevesées, délires et contre-vérités diverses.
A cette dimension répond en écho la facture d'un film presque entièrement composé de plans fixes : les personnages, Harvie le premier, y sont le plus souvent cadrés en pied, immobiles, regardant la caméra à la manière de repris de justice. Comment faire défiler des vies aussi sinistrement placées sous le signe de l'échec ? Sur Harvie, « *né sens dessus dessous* », la somme des expériences humaines ne semble courir que selon la ligne de plus grande pente.
Qui est Harvie Krumpet ? Un accumulateur de catastrophes. A ceci, la foudre qui lui fend le crâne sur un terrain de golf et, littéralement, le magnétise, tient lieu de métaphore : Harvie n'est rien d'autre qu'un aimant à désastres et traumas tous ordres. Autrement dit, un être empêtré dans la pure matérialité du monde, ce que confirme aussi bien l'épisode de l'aimant que le syndrome de Tourette qui frappe le héros, qui, enfant, ne peut s'empêcher de toucher le nez des personnes qu'il rencontre. Si son existence défile en vingt-trois minutes de film, c'est d'abord ainsi par la maladie et les accidents qu'elle s'exprime. Dévoré de tics, affligé du syndrome de la Tourette, crâne fendu par un accident et balafré d'une hideuse cicatrice, cancer des testicules, Harvie est enfin atteint par la maladie d'Alzheimer : de son corps autant que de son visage, les capacités de déformation semblent infinies. La pâte à modeler fait ici office de matériau idéal : suffisamment fruste et incarné pour faire tendre son visage vers la caricature (quelque chose entre Daumier et Homer Simpson), suffisamment plastique pour le déformer *ad libitum*.
Harvie Krumpet engloutit indifféremment dans ses collures quelques secondes ou plusieurs années. Aucune hiérarchie et pour cause : la pente tragique de l'existence d'Harvie semble irrésistiblement le reconduire vers la case départ, tout autant que dans sa condition de figure de pâte à modeler. Si son cadre de vie ne cesse de changer, de sa Pologne natale au bateau qui le conduit vers l'Eldorado australien, de la décharge où il trouve son premier travail à l'hospice sinistre où s'achève sa vie, c'est vers une chambre d'hôpital ou une décharge publique que sa destinée semble inéluctablement le conduire. Même les événements qui rythment sa vie semblent placés sous le signe de la maladie : sa femme Valerie, infirmière dévouée, l'épouse dans le pavillon des cancéreux. Sa fille d'adoption, victime de la Thalidomide et née sans mains (en cela le parfait opposé de Harvie). Seconde partie du film, où le grotesque s'infléchit sur une pente plus sentimentale, sans jamais se départir d'une solide dose d'humour noir : c'est en découvrant les joie du nudisme et du militantisme – il adhère au MLP, Mouvement de libération des poules –, de la vie conjugale puis de la paternité que Harvie reprend goût à la vie. C'est sans doute là que réside la particularité de *Harvie Krumpet*, la profonde subtilité de son humour : trajectoire sadienne selon laquelle un personnage martyrisé par tous poursuit sa route sans jamais perdre espoir, sur une pente, mais aussi itinéraire au terme duquel un être démuni de tout apprendra à trouver dans son existence sordide de minuscules raisons de vivre.

OUVERTURE PÉDAGOGIQUE

En quoi la technique d'animation d'Adam Elliot sert-elle le récit de la vie d'Harvie Krumpet ? Personnage soumis aux coups du destin, qui peut à tout moment l'écraser une fois pour toutes, Harvie ne subit pas autant de déformations physiques que son corps de pâte à modeler pouvait le faire craindre. En revanche, Adam Elliot exprime matériellement l'opposition entre Harvie et le monde qui l'entoure : Harvie est un corps mou dans un univers en dur, fait de bois et de plastique. Harvie ne sait pas marcher ; ses mains, agitées de tics, trop grosses au bout de bras trop maigres, ne lui permettent ni de maîtriser les objets ni de communiquer avec les autres. Pour traduire ses émotions, Harvie n'a même pas le langage, mais les grotesques déformations de sa bouche ou les mouvements de ses yeux. Harvie, conscience muette enfermée dans un corps étranger soumis à la maladie, plongée dans un univers étranger soumis à la violence, aurait pu être un personnage de Beckett.



1



2



3

Série

Où gît le réel ?

Harvie Krumpet, qui est en train de glisser dans « *les mondes imaginaires* » de la maladie d'Alzheimer, finit ses jours dans la sinistre maison de retraite Pleasant Paddocks (« Les enclos plaisants »). Il y fait la connaissance d'une vieille femme atteinte d'un goitre cancéreux, avec qui il décide de se suicider à la morphine. Au matin, celle-ci est morte, mais Harvie comprend « *qu'il lui reste encore quelques instants à vivre* ». Wilma est le dernière personne avec qui on le verra partager le cadre : le point est à souligner dans un film où seuls l'amour (ses parents, sa femme Valerie, sa fille, Ruby), la maladie (Wilma) ou les persécutions endurées en commun (son ancien camarade de classe, martyrisé lui aussi par les autres élèves) semblent rendre possible le partage du cadre.

1. Resté seul, Harvie Krumpet a ôté ses vêtements mais conservé ses bottes de trappeur. Il déchire la pancarte « *Nudity is strickly* [sic] *forbidden* » en souriant. Ce plan fait référence à une scène précédente, l'un des premiers moments de bonheur connus par Harvie : la découverte du naturisme. Révolte dérisoire contre le règlement de l'hospice (une première tentative d'Harvie a été interdite par les infirmières, d'où le panneau), mais aussi geste ultime de celui qui sait venue sa dernière heure. L'une des caractéristiques d'Harvie est d'être celui qui subit sans limites : les persécutions des autres (ses camarades d'école comme plus tard, à l'hospice, celle de son compagnon de chambrée) et les avanies d'un destin qui semble ironiquement s'acharner sur lui (accidents et maladies diverses) et ses proches (sa femme Valérie meurt d'un cancer des poumons). Quelques instant plus tôt, Harvie a remercié Wilma de lui avoir permis de partager ses derniers instants, célébration d'une amitié aussi inattendue qu'éphémère, ironiquement scellée dans la mort. Ce « Merci » adressé à un cadavre est l'une des rares paroles prononcées par Harvie, au long d'un film de vingt-trois minutes. De sa valeur libératoire, les deux plans qui suivent confirment l'hypothèse.

2. Harvie attend au faux arrêt de bus de la maison de retraite, installé pour une vieille dame atteinte elle aussi de la maladie d'Alzheimer.

Ici se dénudent les deux lois parallèles du film. La première creuse chaque plan d'un pathétique discret : dans un cas (Harvie nu, libéré) comme dans l'autre (Harvie attendant cigarettes aux lèvres à un faux arrêt de bus), il naît du différentiel entre une cause infime et ses effets supposés (les petits bonheurs que Harvie aura finit par extraire de la sinistrose générale).

La seconde court entre **1-2** et **3**, « vue aérienne » qui recadre la maison de retraite Pleasant Paddocks. Deux choses s'y donnent à voir. **1-2** : l'exultation, puis la sérénité de Harvie reprennent et condensent la trajectoire du film, que vient contredire le plan **3**. Pour Harvie, dont la vie n'a été qu'une suite ininterrompue de brimades et d'avanies, deux seuls refuges possibles : celui de l'amour (sa femme, sa fille, Wilma), celui, aussi, des mondes imaginaires où le conduisent la folie douce qu'il tient de sa mère (le petit carnet de « Faits » suspendu à son cou), la maladie (Alzheimer) et les drogues : morphine et Prozlac (!). De ce double point de vue, le film est l'inverse d'une trajectoire initiatique. Partager l'amitié d'une morte y équivaut bien à attendre un bus imaginaire : ce n'est pas en lisant les signes du monde que Harvie trouve le bonheur, mais en le niant. S'y noue la dialectique de *Harvie Krumpet* : entre un monde réduit à ses acquêts les plus sinistres (décharge, hôpitaux, mouroir) et les refuges éphémères que Harvie aura fini par s'y trouver. *Carpe diem* ou stratégie au petit pied, lustre des grandes causes ou morale des plaisirs minuscules – au fond, du pareil au même.

ATELIER

L'analyse des derniers plans du film implique de poser la question du sens de ce récit de vie. Celle d'Harvie Krumpet, marquée par la souffrance, les deuils, la maladie, vaut-elle la peine d'être vécue ? Les faits collectés par Harvie lui ont fait prendre conscience de l'étrangeté radicale du corps et du monde, en même temps que des limites et de la vanité du savoir. Bien que la leçon de la statue soit traitée sur le mode satirique, il semble bien pourtant que le sens du film soit à chercher du côté du *Carpe Diem* d'Horace, pour lequel il s'agit dans cette vie non pas de chercher le plaisir, mais de le trouver dans le seul fait de vivre. Harvie Krumpet, seul sur son banc, dans la chaleur du soleil levant, libéré de l'impatience, semble avoir trouvé in extremis une forme de paix intérieure. Solitude, contact tactile avec la matière, patience, sont autant de traits qui peuvent aussi définir le travail de création d'Adam Elliot.

TEXTE TRANSVERSAL

En voix-off

Point commun à la majorité des courts-métrages ici rassemblés, une absence (*Ligne de vie*, *Un Jour*) ou une raréfaction (*Harvey Krumpet*, *Atama-yama*) des dialogues. Le cinéma d'animation se rapproche souvent du muet, ce que les cartons récurrents de *Harvey Krumpet* symbolisent parfaitement. Pour chacun des courts, l'usage de la voix-off répond donc – c'est sa fonction première – à une logique de clarification du récit. Réduite au minimum dans *Un Jour* (ouverture et fin du film) ou fil qui accompagne l'histoire dans les trois autres, la voix-off permet d'accompagner les images tout en explicitant ce que celles-ci ne suffisent pas à exprimer. Mais si la voix-off ne sert qu'à enrichir le film de précisions familiales dans la chronique *Harvey Krumpet* (voix objective, informative), elle demeure, dans *Ligne de vie* et surtout *Atama-yama*, une instance qui dépasse ce simple statut : sa teneur est poétique, musicale et rythmique.
A son graphisme volontairement pauvre, animé par le glissements des strates de peintures, la voix atone, un peu éteinte du narrateur de *Ligne de vie* ajoute une couche supplémentaire : elle explicite moins l'action qu'elle ne l'alourdit de détails incongrus, se fixant sur des faits très précis (quant à l'importance des lunettes pour le narrateur, aux jeux atroces des matons). La voix apparaît par bribes, entre les silences : c'est une instance du souvenir qui surgit par bouffées tragiques, dénuée d'un réel principe d'efficacité. Dans *Atama-yama*, même fonction poétique de la voix-off : la voix du personnage principal (grognements, phrases primaires) est redoublée par un chant guttural et néanmoins narratif. Manière pour le cinéaste de jouer entre l'objectif (la chanson tirée du *Rakugo*) et le subjectif (l'intériorité sonore du héros) pour passer sans cesse de l'intérieur à l'extérieur, de l'espace mental à la distance critique, ou encore du récit au mythe. Littéralement musicale, la voix-off d'*Atama-yama* prolonge la fonction dynamique de celle de *Ligne de vie* en donnant au film son rythme et sa respiration. Elle garde bien sûr sa fonction informative, mais elle sert aussi à mettre le film en mouvement : ainsi de la scène où le cerisier bourgeonne et où la voix répète la même séquence sonore pour créer un effet de répétition et annoncer un détraquement visuel à suivre.
Aux principes d'encadrement et d'accompagnement des voix-off d'*Un Jour* et de *Harvey Krumpet*, celles de *Ligne de vie* et d'*Atama-yama* ajoutent donc un enjeu décisif : elles participent d'un projet artistique complexe qui, plutôt que de détacher le son de l'image, les mêlent en une pâte indistincte de bruits, de mots et de couleurs. Alors la voix-off prend-elle une part active et efficiente dans l'action du film : battement qui dicte à l'image sa voie, cœur secret qui anime le découpage de sa pulsation lente (*Ligne de vie*) ou rapide (*Atama-yama*) en un même élan de fusion et de rassemblement.

SÉLECTION BIBLIOGRAPHIQUE

SUR LE PROGRAMME 2005-2006

Les six films ici rassemblés constituent également le programme du second volume Cour(t)s de cinéma, édité par le SCÉREN-CRDP de Lyon.
On se reportera avec profit aux bonus ainsi qu'aux fiches imprimables réalisées à cette occasion. L'accent y a été porté sur la mise en relation des films, afin de dégager certaines spécificités du cinéma d'animation (place du spectateur, adéquation des techniques au propos, expression de la mort, etc.), et de profiter des possibilités techniques offertes par le DVD.

SUR LE CINÉMA D'ANIMATION

- *Le cinéma d'animation*, Bernard Génin, Ed. *Cahiers du Cinéma*.

- *Animation now !* (livre + DVD), Julius Wiedemann, Ed. Taschen.

SUR LE RECYCLAGE DU CINÉMA PAR LE CINÉMA

- Yann Beauvais et Jean-Michel Bouhours (dir.), *Monter/Sampler : l'échantillonnage généralisé*, éd. du Centre Pompidou/Scratch, 2000.

- *Cinémas : Limite(s) du montage*, volume 13, numéros 1-2, Automne 2002 en ligne : http://www.erudit.org/revue/cine/2002/v13/n1/index.html

- Stéphane Delorme, « Found footage : mode d'emploi », *Cahiers du cinéma*, hors-série *Aux frontières du cinéma*, avril 2000.

- Katherina Thomadaki et al., « Recyclages : déconstructions et remodelages du temps, de l'espace, du mouvement », disponible en ligne sur www.ina.fr, rubrique Inathèque puis Collège icônique, séance du 24/11/1999.

- Dick Tomasovic, « Ré-animer le cinéma Ré-animer l'histoire du cinéma (quand l'animatographe explore le cinématographe) », *Cinémas*, vol. 14, n°2-3, printemps 2004.

EN LIGNE

HARVIE KRUMPET

Site officiel du film (photos, dossier de presse, biographie d'Adam Elliot, bande-annonce, etc.) :
www.harviekrumpet.com

WHEN THE DAY BREAKS

Site du National Film Board canadien (présentation du NFB, détails techniques sur le film et d'autres produits par le NFB, etc.) :
www.onf.ca/whenthedaybreaks

Détails sur la méthode de travail de Wendy Tilby et Amanda Forbis.
www.animationshow.com/films/05/whentheday.html

FAST FILM

Site de Virgil Widrich :
www.widrichfilm.com

LIGNE DE VIE

Site de Serge Avédikian :
www.serge-avedikian.com

Rédacteur en chef
Emmanuel Burdeau.

Coordination éditoriale et conception graphique
Antoine Thirion.



Rédacteurs du dossier
Charlotte Garson est rédactrice aux *Cahiers du cinéma* et membre du comité de rédaction. Elle y dirige le numéro hors-série annuel "Atlas" consacré aux cinémas du monde.
Elisabeth Lequeret est journaliste à Radio France Internationale et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*. Elle collabore aussi régulièrement au *Monde Diplomatique*.
Vincent Malausa est rédacteur et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*.

Rédacteur pédagogique
Laurent Canérot enseigne les lettres et le cinéma au lycée L'Essouriau des Ulis. Ancien élève de l'ENS et agrégé de Lettres Modernes, il est titulaire d'un DEA de Cinéma-Audiovisuel.



